L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°004 - OTTOBRE 2007 €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | M... | ...BLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

HALO 3

LA RESA DEI CONTI: BUNGIE SVELA IL GIOCO DIETRO ALLA BETA

ANTEPRIME UNCHARTED **RESIDENT EVIL 5** TEKKEN 6 **THE ORANGE BOX** METAL GEAR SOLID 4 **PES 2008** FALLOUT 3 **LAIR**
RECENSIONI ZELDA: PHANTOM HOURGLASS **BLUE DRAGON** FINAL FANTASY VI **ODIN SPHERE** EXIT 2 **MORE BRAIN TRAINING**

AZIONI AD ALTA VELOCITA'

ARENE MULTIPLAYER

MANOVRE SPERICOLATE

GUIDA ADRENALINICA

16+

www.pegi.info

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 XBOX 360 LIVE

DISPONIBILE DAL 31 AGOSTO*

* VERSIONE PS3 DAL 28 SETTEMBRE

www.stuntmanignition.com

© 2007 THQ Inc. Developed by Paradigm Entertainment. THQ, Stuntman: Ignition, Paradigm Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

PROVA LA DEMO
PER XBOX 360™
ORA SU XBOX LIVE®!
STUNTMAN®
IGNITION™
THQ
www.thq-games.com

GAME PRO

N°4 - OTTOBRE 2007
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Claudio Tradardi

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - Tel e Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Stefano Mancini, Gianluca Loggia, Vincenzo Lettera, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Stefano Petrullo, Akiko Kawashima, Guglielmo De Gregori, Veronica La Peccerella, Raoul Carbone, Flavia Ceccarelli (disegni), Giovanna Vizzaccaro (proof reader)

Sprea media ITALY

Sprea Media Italy SpA
Socio Unico: **Sprea Editori SpA**
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Tommaso Altieri (A. D. Direzione Commerciale)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia €6,00

Direttore Responsabile **Luca Sprea**

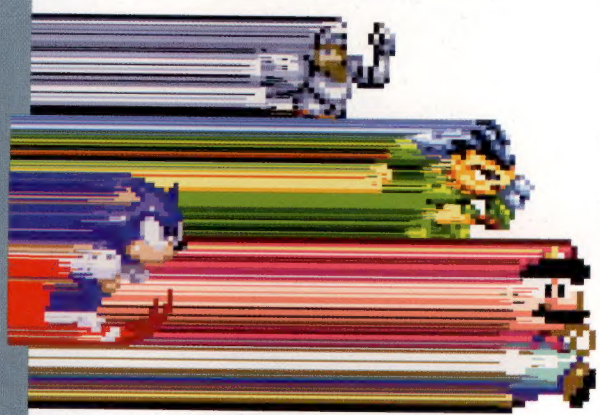
COPYRIGHT
SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali

IL PESO DEL REGNO 076
Riusciranno i videogiochi a rendere giustizia a Grendel e al padre di tutti i poemi anglosassoni?

MILESTONE CONTRO MILESTONE 058
Antonio Farina di Milestone ci parla di *Superbike* e *MotoGP*, le due teste di serie del racing a due ruote

LA RESA DEI CONTI 046
Finalmente riusciamo a mettere le mani sulla campagna in single player del terzo capitolo della saga di Bungie



IPERVELOCITÀ 086
Come finire i giochi a velocità da record: vi raccontiamo l'arte dello speedrunning, uno spettacolo assolutamente da non perdere

CONTENUTI

OTTOBRE

Questo mese

I FIGLI DELL'ATOMO 064
Fallout 3 riporta sui nostri schermi tutto il divertimento dell'apocalisse radioattiva. Stavolta, con Bethesda

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

044 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

106 **Time Extend**
WarioWare

110 **The Making Of...**
Alien Resurrection

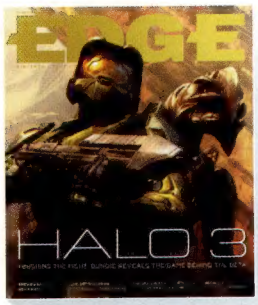
114 **Studio Profile**
Il team di sviluppo del mese

115 **Academy Profile**
Corsi su videogiochi e dintorni

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori



Intrappolato nel limbo editoriale, in procinto di partire per la Games Convention di Lipsia (per me che scrivo) e da lì tornato già da un po' (per voi che leggete), trovo che si siano verificate le condizioni perfette per scrivere l'editoriale fantasma che alcuni di voi si sarebbero aspettati di trovare nel primo numero. Quello, per intenderci, dove si parla di **Game Pro** e delle riviste di videogiochi in generale.

Perché andare in edicola e acquistare una rivista di videogiochi? Per un pacchetto di ragioni: perché è bello avere un oggetto fisico da portare con sé e sfogliare, da leggere poco per volta; perché la rivista è il luogo ideale per gli approfondimenti, mentre il web è più adatto alle news; perché si apprezza una testata, con la sua linea editoriale e la sua squadra di redattori; perché è bello vedere cristallizzata nella propria libreria un'annata di videogiochi, raccolti di mese in mese dietro a copertine da riguardare e ammirare. Così è sempre stato per me, dai primi anni '80. Credo di non sbagliare se dico che, ragione più ragione meno, vale lo stesso per voi.

D'accordo. Allora perché proprio **Game Pro**? Anche qui, le ragioni sono molteplici. Siamo mensili e trattiamo i videogiochi in tutte le loro innumerevoli manifestazioni; offriamo un bel pacchetto da 128 pagine, a un prezzo nettamente più competitivo rispetto a riviste simili; abbiamo la forza di essere l'edizione italiana della rivista di videogiochi più autorevole del mondo. E scusate se è poco. Significa avere copertine eccezionali, scoop in esclusiva assoluta e una redazione inglese che, sommata alla nostra, ci rende una potenza editoriale con pochi eguali. Non credete che saremmo sciocchi a non esserne fieri? Tanto più che siamo assolutamente liberi e indipendenti: tutto ciò che **Game Pro** pubblica, rappresenta sempre e comunque l'opinione di **Game Pro**. Il progetto Edge, e quindi **Game Pro**, concretizza del resto l'unica soluzione ideale per il videogiocatore che è cresciuto, che adesso non si accontenta più solo dei "come", ma che chiede anche i "perché". Siamo la casa di chi non ha paura di parlare di cultura del videogioco, ma che vuole farlo senza salire in cattedra o usare un linguaggio volutamente complesso. E lo sapete perché? Perché il Videogioco non ne ha bisogno: non deve avere più il complesso di inferiorità rispetto agli altri media. **Game Pro** ha buttato via il piedistallo e chiacchiera con i videogiocatori di ciò che si ama e che appassiona, raccontando questo mondo da più punti di vista possibili. L'obiettivo? Divertirci insieme.

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

PS3 022

THE ORANGE BOX

360, PC, PS3 024

RESIDENT EVIL 5

PS3, 360 026

METAL GEAR SOLID IV

PS3, 360 028

PES 2008

PS2, PS3, 360, PSP, DS, PC 030

TEKKEN 6

PS3 032

FOLKLORE

PS3 033

LAIR

PS3 034

THE WITCHER

PC 035

FOREVER BLUE

Wii 036

BURNOUT PARADISE

360, PS3 036

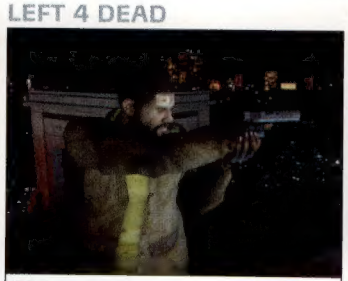
ROCK BAND

360, PS3 037

EYE OF JUDGEMENT

PS3 038

LEFT 4 DEAD



PS3 039

THE SIMPSONS GAME

360, PS3 040

HEAVENLY SWORD

PS3 041

MERCENARIES 2

360, PC, PS3 041

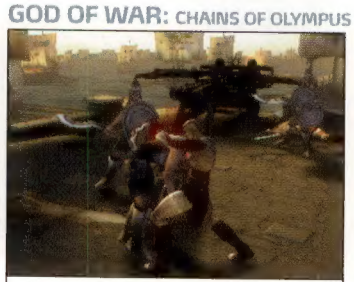
WHITE GOLD

360, PC 042

THE PRECURSORS

360, PC 042

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS



PSP 043

Review

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

DS 094

BLUE DRAGON

360 096

TRANSFORMERS: THE GAME

360, PC, PS2, PS3, Wii 098

ODIN SPHERE

PS2 099

FINAL FANTASY VI

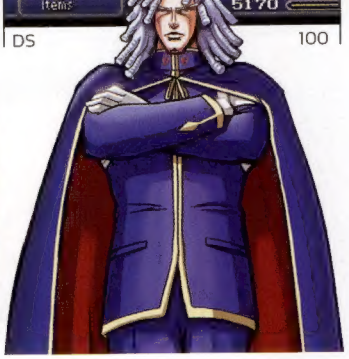
DS 100

MONSTER MADNESS

360, PC 101

EXIT 2

PSP 102



HOUR OF VICTORY

360 102

TENCHU Z

360 103

CALLING ALL CARS

PS3 104

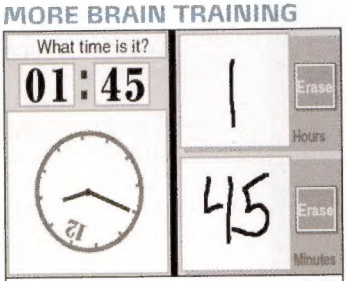
GRAW 2

PC 104

ANNO 1701

DS 105

MORE BRAIN TRAINING



DS 105

START

006 **Speciale Games Convention 2007**
I nostri inviati a Lipsia svelano le ultime novità direttamente dalla Games Convention!

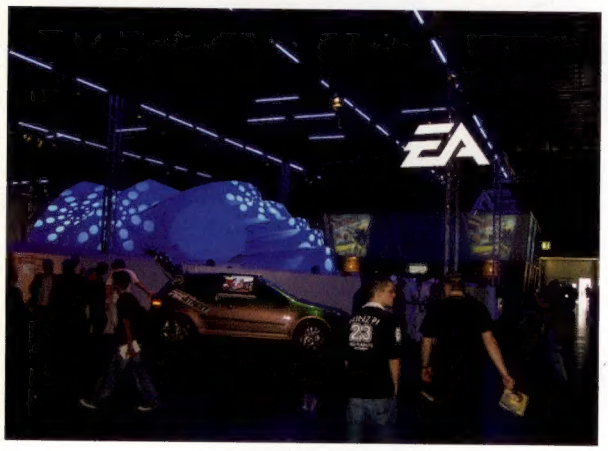
012 **Il ritorno di Sega Rally**
Un'intervista esclusiva con Guy Wilday di Sega per parlare delle novità della serie

014 **Giochi in movimento**
Il futuro dei giochi per cellulare secondo Capybara Games, piccolo studio rivoluzionario

016 **Come lavorare nei videogiochi**
La parola a Cliffy B, che spiega passo dopo passo come entrare nell'industria videoludica attuale

018 **Consigli per la lettura**
Second Lives
Videogames and Art

019 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo



INDUSTRIA

GC 2007: egemonia europea

Con l'E3 ridimensionata, la capitale dei videogiochi si chiama Lipsia. Cronaca di un trionfo tutto europeo

Non avevamo bisogno di conti aritmetici, né di uno studio approfondito delle stelle, e nemmeno delle previsioni di un vecchio oracolo. Era ormai chiaro che, almeno quest'anno, l'evento videoludico più importante in Occidente sarebbe passato dagli States al Vecchio Continente. Se state leggendo quest'articolo, significa che almeno un redattore della squadra di **Game Pro** è riuscito a sopravvivere alla massacrante avventura in quel di Lipsia, dove l'edizione di quest'anno della Games Convention si è dimostrata enorme. Dannatamente enorme.

L'importanza che man mano acquisisce la GC è sottolineata anche dalle affermazioni degli addetti ai lavori. Grant Collier, fondatore e capo di Infinity Ward (*Call of Duty*) ha parlato della manifestazione di Lipsia come della più importante al mondo, in questo momento storico, e anche Hideo Kojima, nella sua apparizione alla conferenza Konami, ha fatto notare quanto la trasformazione della fiera statunitense abbia favorito la visibilità della GC.

Sarà che dopo la parziale delusione dell'E3 così ridotto, le nostre aspettative non fossero più tanto rosee, ma sta di fatto che l'evento europeo ci è parso quasi perfetto. Il fatto che la fiera si sia svolta principalmente in un unico luogo non significa però che ci abbia risparmiato corse forsennate. Tra demo a porte chiuse, conferenze e interviste ci siamo ritrovati a correre (letteralmente) da una parte all'altra della gargantuesca struttura.

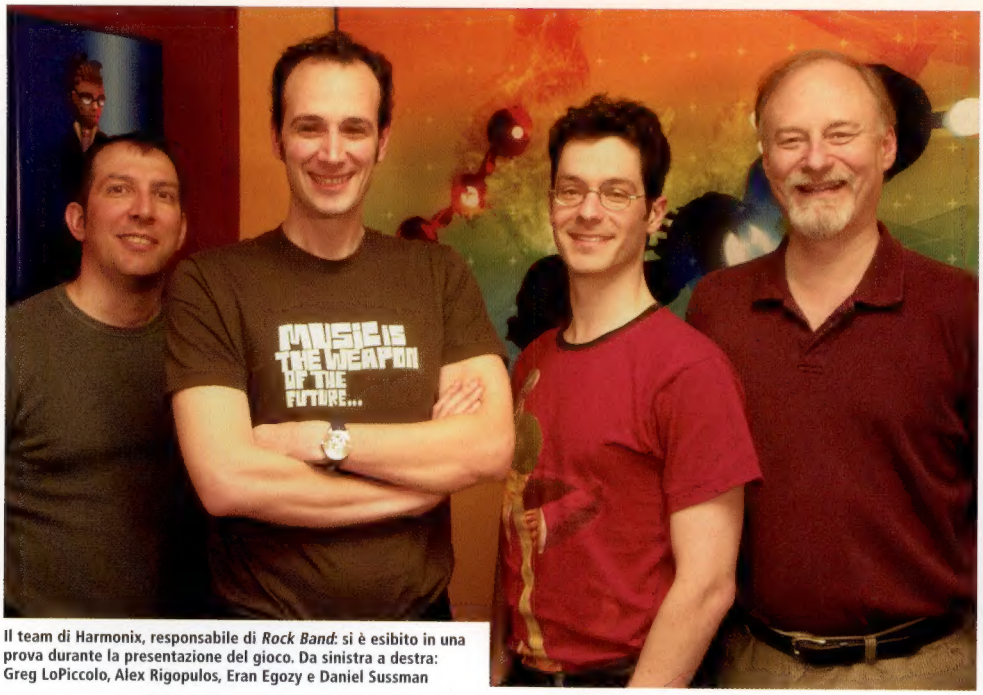
Forse per gli addetti ai lavori è stata una corsa infernale, un infinito bombardamento sensoriale di novità e una sorta di Gumball Rally dalla east alla west coast del centro conferenze di Lipsia, tra presentazioni, interviste a porte chiuse ed eventi incastrati in una schedule massacrante. Ma questo spazio non è solo per gli addetti ai lavori. E sul volto dei "normali" visitatori, dediti unicamente a svagarsi tra stand smisurati e altamente scenografici, l'espressione era di *pure bliss*. Basti pensare all'immensa area PlayStation, che da sola occupava gran parte di un intero

padiglione, e ai solidi contenuti che Sony ha mostrato, reiterando il successo dell'E3 con un uno-due devastante; alle rilassanti oasi Microsoft contornate da postazioni Xbox 360 (con tanto di palme tropicali); o ancora allo stilosissimo angolo Nintendo, con totem onnipresenti in tutta la fiera. Una decisa dimostrazione della presenza forte della casa di Kyoto, che sembra aver trovato la chiave di volta del futuro videoludico, e non si è smentita neanche in quest'occasione.

Il menu si completa con le classiche standiste da capogiro, oltre a enormi mascotte e promoter in costume: un gruppo di crociati pubblicizzava *Assassin's Creed*, mentre due procaci amazzoni abbellivano la zona dedicata ad *Age of Conan*. In un enorme padiglione, come ogni anno, era poi possibile scorgere la figura di Tony Hawk, mentre intratteneva i presenti con i suoi sensazionali trick. In effetti ci eravamo quasi dimenticati di quanto fosse piacevole assistere agli eventi For All, che diventano spesso una forsennata lotta tra le compagnie nel presentare lo stand più spettacolare (motivo per cui, come sappiamo, l'E3 ha cambiato volto).

È risaputo quanto la Germania sia affine al settore del gaming per PC, ed era quindi normale aspettarsi la presenza di tutti i titoli di maggior rilievo per questa piattaforma. È stato quindi possibile perdersi nelle sconfinate giungle di *Far Cry 2*, per la prima volta osservato e provato in una demo che ridefinisce il fotorealismo; mettere le mani per la prima volta sul multiplayer di *Call of Duty 4*; provare le tute futuristiche di *Crysis*; godere appieno di un'affollatissima conferenza nello stand di Blizzard (i fan scatenati si affollavano anche nel corridoio) che presentava ulteriori dettagli su *StarCraft 2*, attesissimo dopo le ultime novità annunciate; scervellarsi tra gli enigmi di *Portal*; nel frattempo, *Warhammer Online*, che offriva in pasto ai fan il suo immenso mondo fantasy persistente. Elencarli tutti è impresa impossibile. Ma c'erano. Tutti.

I luoghi come la Games Convention parlano per definizione al futuro, e ne è stata testimonianza la forte presenza dei progetti e delle case dedicati al gioco gratuito online, in notevole espansione. Dimostrazione inequivocabile ne è stata la partecipazione di due importanti figure di questo interessante e innovativo panorama videoludico. Non mancava infatti il neonato progetto Alaplaya, che ha portato a Lipsia alcuni dei titoli più notevoli del suo catalogo: l'intenzione, chiarissima, era quella di farsi conoscere in grande stile dalla stampa specializzata e dal pubblico. Se parliamo di questo argomento, è ovvio che non potevano poi mancare i ragazzi di GOA.com, giunti in fiera con i loro due biglietti da visita, *GunBound* e *Pangya*,



Il team di Harmonix, responsabile di *Rock Band*: si è esibito in una prova durante la presentazione del gioco. Da sinistra a destra: Greg LoPiccolo, Alex Rigopulos, Eran Egozy e Daniel Sussman

Hideo, la Bella e la Bestia

Un nuovo trailer, sconcertanti boss e Kojima-san a parlarne di persona

23 agosto, 11:00 a.m, Konferenzraum M2, Lipsia. La folla schiaccia le costole e tritura le ossa. Siamo qui da un'ora, in attesa di veder comparire Hideo Kojima, che parlerà alla conferenza dedicata alla sua ultima creatura, il capitolo finale della saga di *Metal Gear Solid*. La sala è affollata, i presenti trattengono il respiro. Alle 11:20 circa, Hideo sale sul palco ed esordisce: "Cos'è che rende affascinante *MGS*?" La risposta è: i boss. Ed è sui boss che si incentra il nuovo trailer mostrato a un pubblico estasiato. Chi sono i nuovi boss, i boss che Kojima stesso ha voluto "ancora più incredibili", e contro cui anche Snake sembra per un attimo impotente? Si chiamano Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf e Screaming Mantis. E sono donne. Donne un tempo bellissime, ma trasformate in belve assetate di sangue dalla guerra. Sono la Beauty & the Beast Unit. "Sono le vittime definitive della guerra", ha spiegato Kojima. E poi ha intrattenuto il pubblico con le sue risposte alle domande dirette. Ha affermato che forse sarà possibile affrontare online alcune parti del gioco, che la musica sarà elemento chiave dell'opera, che il rumble non sarà presente (e qui la battuta sul pover'uomo che nei loro uffici prima si occupava di questa funzione, e che ora non ha niente da fare e spera di non essere licenziato), che in alcune occasioni si farà uso del Sixaxis e che il tempo atmosferico e l'umidità influenzeranno le prestazioni della speciale apparecchiatura mimetica di Snake. Ma sono quelle donne trasformate in bestie, in imbattibili boss a farci pensare. Kojima ha usato vere modelle e attrici per realizzarle. E alla domanda se riusciremo a farle tornare com'erano... il Maestro ha risposto con un sibillino "dovrete giocare per saperlo". Applausi.

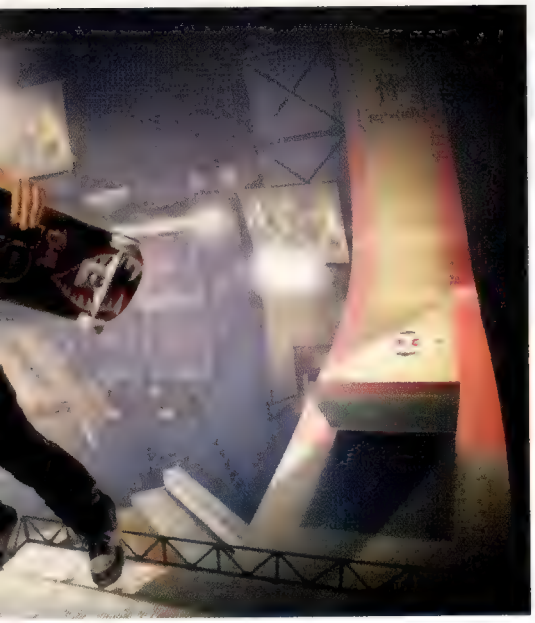
noti per essere diventati in pochissimo tempo delle vere e proprie droghe cui al giocatore è impossibile sfuggire.

Ma soprattutto c'era uno spettro che si aggirava per Leipzig... qualcosa che ormai fa parte dei rumori di fondo. Qualcosa che dice che lo spazio vitale dei giochi PC inizia a essere cannibalizzato dalle potenzialità delle nuove console. Forse è un'affermazione troppo radicale, ma vedere lo sfoggio di potenza dei giochi presentati su quella metà del cielo videoludico è stato impressionante.

Nella bianca struttura ellittica di EA era possibile provare alcuni dei titoli più interessanti in dirittura d'arrivo. Immancabile, ovviamente, l'ultimo capitolo della serie *FIFA*, ma ciò che più ci ha colpito è stato il promettente *Skate*. Molto è stato detto sul rivale "realistico" di *Tony Hawk*, ma provarlo è stato un altro paio di maniche. L'idea di essere su uno skateboard, una tavola vera, intendiamo, punto di forza da sempre sbandierato di questo gioco, è reale. Ammettiamo un'esperienza profonda e coinvolgente, che mai sfora nell'esagerazione di cui il suo storico rivale spesso è stato tacciato.

Il resto della struttura era disseminato da un numero abnorme di demo-station, che permetteva soprattutto alle terze parti di mostrare il software in arrivo.

Un punto nodale del mercato videoludico attuale è stato ulteriormente rivelato in quest'occasione. Nintendo ha tracciato la strada, e come sempre, c'è chi poi segue il cammino dei pionieri. Abbiamo potuto notare, senza grandi sforzi, un incredibile proliferare dei cosiddetti "giochi



per famiglie", se vogliamo l'estensione del concetto di espansione di mercato voluta dalla casa di Kyoto a partire dall'uscita del DS. L'industria dei videogiochi non si accontenta più dell'attenzione dell'hardcore gamer, ma scalpita per farsi conoscere al mondo: al pubblico dei casual gamer come addirittura ai non-giocatori, che pure non potranno non essere attirati dalla selva di nuovi titoli che presentano concept stravaganti e un gameplay sempre più semplice e accessibile a tutti. In questo caso, lo sappiamo, Nintendo docet, in particolare con il suo originale quanto discusso *WiiFit*. Ma è anche il caso di *SmartyPants* di EA, sempre per Wii (una sorta di Trivial Pursuit virtuale), di *Playground*, sempre di EA, del nuovo *Buzz!* annunciato per PS3, della serie *Singstar* e degli innumerevoli *Eye Toy*, fino ad arrivare allo stravagante *Track & Field* di Konami.

Abbiamo potuto notare un incredibile proliferare dei cosiddetti "giochi per famiglie" il concetto di espansione di mercato voluto da Nintendo

Il periodo in cui si tiene la Game Convention finisce però per scoraggiare l'annuncio di titoli di imminente uscita, e proprio per questo non ci sono state particolari novità in questo senso. Le diverse conferenze stampa puntavano principalmente a mostrare la situazione di ciascuna compagnia sul suolo europeo, esponendo progetti già annunciati e previsti per i mesi a venire. E stata Electronic Arts ad aprire le danze, con una conferenza non troppo eclatante, ma tutto sommato godibile e piacevole. Ai numeri, alle percentuali e alle scelte di marketing si sono presto sostituiti nuovi trailer e sessioni di gameplay. Insieme a *Skate*, è stata data ampia importanza a *FIFA 08*, che sembra destinato a migliorare sensibilmente l'esperienza di gioco offerta finora dalla serie. Le promesse di una IA ancora migliore, di innumerevoli nuove animazioni, di un titolo ancora più vasto e profondo per contenuti e di una più complessa e varia modalità online sono bastate a guadagnare il consenso quasi plebiscitario dei presenti. La nuova e innovativa telecamera dinamica non è altro che la ciliegina sulla torta di quello che si preannuncia essere uno dei migliori capitoli della serie da qualche anno a questa parte. A finire in grande ci ha pensato *Rock Band*, titolo che di certo non poteva mancare in occasione di un evento tanto importante. L'esibizione dal vivo da parte dei ragazzi di Harmonix ha dimostrato le potenzialità del gioco e il livello di interazione mai raggiunto prima da un titolo musicale. I piccoli musicisti mai cresciuti dentro di noi hanno fatto salti di gioia...
Gli incontri a seguire si sono dimostrati decisamente all'altezza, finendo per scadere solo raramente in qualche inatteso flop. È il caso del meeting Konami, sulla carta uno dei più promettenti incontri della GC ma che per via di fastidiosi inconvenienti tecnici e di annunci

tutto sommato non troppo eccitanti, è finita per autodistruggersi piuttosto rapidamente.

Mentre Nintendo e Microsoft non hanno brillato in quanto a novità, bisogna dire che la press conference Sony è stata decisamente quella con il maggior numero di sorprese. Nonostante non ci siano stati annunci troppo importanti a livello software, abbiamo assistito alla presentazione di nuove e interessanti periferiche, che evidenziano nuovamente la versatilità delle console Sony. PS3 accoglie a braccia aperte PlayTV, piccola ed esteticamente intrigante periferica che consentirà di vedere e registrare programmi TV semplicemente collegandola all'antenna di casa e alla console. La possibilità di interazione con PSP permetterà di visualizzare i diversi canali direttamente sullo schermo della console portatile. Ma l'azienda nipponica non si è limitata a questo, sfornando anche le nuove periferiche della serie Go! proprio per la PSP. Go!Cam, Go!Messenger e Go!Explore, sembrano essere le tre parole magiche per trasformare la console in una piattaforma ancora più funzionale. Le prime due consentiranno chiamate video, audio e chat testuali gratuitamente e in qualsiasi parte del mondo, mentre il secondo permetterà di utilizzare la console portatile Sony come un vero navigatore satellitare (GPSP?!). Neanche il tempo di cominciare a preoccuparci per la mancanza di software, che subito siamo stati smentiti da nuovi trailer e una carrellata di clip riguardanti i titoli esclusivi per PS3 e PSP pronti a vedere la luce: dopo poco, ci si è resi subito conto che le due line-up sono tutt'altro che scarne e che i possessori delle console Sony avranno di che divertirsi. Finalmente, aggiungiamo.

Ciò che ha legittimamente suscitato qualche perplessità è stata l'ingenuità di molti nel credere che la lingua più adatta per l'occasione fosse il tedesco, una decisione decisamente inadatta al carattere internazionale e alle dimensioni assunte dalla Games Convention di Lipsia. Fortunatamente, la lingua locale è stata utilizzata quasi sempre per frammenti limitati delle conferenze, risparmiando gli annunci più importanti, dati in inglese. Ma tant'è.

A meno di non subire un nuovo e drastico cambiamento, la fiera di Santa Monica sembra destinata a cedere il passo a un evento più giovane e con ampi margini di espansione

Volendo tirare le somme, si può tranquillamente ribadire che la Game Convention di Lipsia si è finalmente impossessata della corona di miglior evento dell'anno. I nostalgici lo diranno: l'E3 era più spettacolare, era più importante ed era più atteso. Effettivamente, l'E3 "era". Sembra quasi un atto di masochismo continuare a fare paragoni tra i due eventi, ma farne a meno è veramente impossibile, specialmente ora che solo un mese separa le due importanti manifestazioni. A meno di non subire un nuovo e drastico cambiamento, la fiera di Santa Monica sembra ormai destinata a cedere il passo a un evento più giovane e con ampi margini di espansione. Un ulteriore ingrandimento della Game Convention potrebbe però avere i suoi pro e contro. La struttura fieristica attuale sembrava quasi in procinto di esplodere, non riuscendo a contenere l'elevato numero di espositori e di zone dedicate. L'alternativa, come si vocifera già da tempo, potrebbe essere un possibile cambio di residenza, magari in una città più importante e con una struttura ben più ampia: è però vero che la fiera videoludica tedesca si sia identificata ormai nella città di Lipsia e sappiamo quanto un trasloco, in questi casi, possa essere difficile.

SUZUKI
Way of Life
LEADERCHIC.
SWIFT
SWIFT Per chi sa godersi la guida.
Suzuki Swift, l'auto che rende la tua leadership ancora più leaderchic. Scoprirai un'auto dalle linee morbide e compatte con tanta tecnologia che la rende sicura e all'avanguardia. Immagina di guidarla, troverai un impianto Hi-Fi a 6 altoparlanti, lettore Mp3, controlli audio al volante, in pelle e regolabile in altezza, interni ergonomici, climatizzatore con filtro antipolline, retrovisori esterni elettrici e riscaldabili ed alzacristalli elettrici anteriori e posteriori. E poi, la sicurezza dell' ABS con EDB e assistenza alla frenata, lo sterzo e la pedaliera collassabili e l'antifurto immobilizer. Suzuki Swift è disponibile nelle versioni benzina, 4x4 e diesel che beneficia delle incentivazioni governative*.
Immagina la nuova leaderchic, troverai Swift.
EURO 4
Assistenza 3 anni su strada
Suzuki raccomanda
SUZUKI SERVIZI FINANZIARI
Consumo combinato: da 4,6 a 6,3 l/100km
Emissioni CO_2: da 122 a 154 g/km
800-452625
www.suzuki.it

SOUND BYTES

"Ero al pronto soccorso del St John's Medical Center. Avevo un po' di E3 addosso e sono stato molto male negli ultimi giorni. Sono stato portato di corsa all'ospedale dopo aver passato ore a tremare nel mio letto"
Mike Wilson, di GameCock, spiega perché guida una processione funebre indossando un camice da ospedale

"La ragione per cui le indosso è che la mia anima è talmente veloce che potrebbe mettere incinte le donne, se non le tenessi allacciate"
Freddy Wong, vincitore di *Guitar Hero* II nei mondiali di Dallas, parla al Seattle Post-Intelligencer della catene che ha intorno al collo

"È come fare l'amore con una bambola gonfiabile"
Lo studente di chitarra *Ben Azar* descrive le caratteristiche specifiche di *Guitar Hero* al New York Times

"Stiamo pensando di farne una di taglia americana. Potrebbe essere una versione supersize. La stiamo testando su Reggie!"
Shigeru Miyamoto parla con senso pratico della Balance Board del Wii, senza paura di essere licenziato

"È come un motore a carburazione lenta, che improvvisamente si trasforma in uno tsunami"
David Reeves di SCEE mescola un po' di metafore mentre spiega come la PlayStation 3 vincerà la console war

"Magikoopa magico!
Il treno diventa spastico!"
Il motivo per cui **Nintendo** ha ritirato dal mercato inglese *Mario Party 8*

INTERVISTA

Il ritorno di *Sega Rally*

Sega scende in pista per riproporre il suo più famoso gioco arcade in una nuova entusiasmante versione

Non pago di ricreare la vibrazione positiva e l'accessibilità dei suoi predecessori, il nuovo *Sega Rally* cerca contemporaneamente di portare alcune grandi innovazioni nel mondo dei giochi di corse arcade. Oltre ai prevedibili cambiamenti nella grafica, la tecnologia della deformazione delle superfici influenza ampiamente la trazione, nel senso che si crea un solco dove passare e il gioco cambia man mano che il tracciato viene sconvolto. **Guy Wilday** (nella foto sopra), direttore dello studio di Sega a Nottingham, parla di come la squadra stia affrontando la sfida di riportare in vita una serie così amata.

State lavorando su una serie che è associata a molti bei ricordi. Quanto pensate di restare fedeli al *Sega Rally* che i fan conoscono, e quanto ritenete di averne spinto in là i limiti?
Abbiamo cercato di rimanere quanto mai fedeli al titolo originale. Ci abbiamo giocato molto e abbiamo un'enorme rispetto per *Sega Rally*. Amiamo il modo in cui funziona. Abbiamo cercato di catturare quella che credevamo fosse l'essenza del gioco: stiamo cercando di fare qualcosa di innovativo mantenendo l'atmosfera originaria. In verità, è stata questa la nostra sfida. Il feedback che abbiamo avuto è stato finora molto positivo.

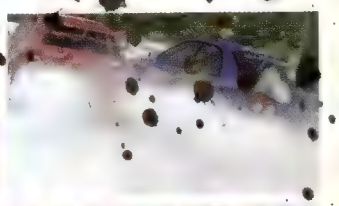
"Abbiamo cercato di rimanere quanto mai fedeli al titolo originale. Ci abbiamo giocato molto e abbiamo un'enorme rispetto per *Sega Rally*.

Come descrivereste la vostra posizione nel mercato dei giochi di corse?
Sarò onesto, penso che la gente sia stanca delle simulazioni. Abbiamo avuto questo tipo di realismo per un'eternità, vogliamo qualcosa di nuovo in un'esperienza del genere, ed è questo che abbiamo cercato di fare. Abbiamo cercato di offrire qualcosa che, si spera, abbia sia un look che uno stile di gioco differente dal solito, qualcosa che riesca a essere davvero accessibile, ma con caratteristiche nuove.

***Colin McRae: DIRT* ha adottato uno stile più arcade dei giochi precedenti. Titoli come questo e *MotorStorm* intaccano il mercato di *Sega Rally*?**
Di sicuro direi che se si guarda *DIRT*, per esempio, è ancora molto realistico. Considero *Sega Rally* in modo diverso sia da *DIRT* che da *MotorStorm*. Il look e l'atmosfera di questo gioco sono tipicamente Sega. Ha un look molto luminoso e brillante. Ma, allo stesso tempo, credo che abbiamo cercato di innovare, soprattutto lavorando sulla tecnologia di deformazione delle superfici. Ci siamo concentrati soprattutto su questo aspetto del gioco non solo per ragioni estetiche, ma anche di gameplay. E devo ammettere che adesso provare giochi che non ce l'hanno mi sembra strano: sono molto ottimista sul fatto che ci si abitui così in fretta allo stile di guida del nuovo *Sega Rally*, che potrebbe diventare un nuovo parametro di riferimento per il genere.

***Sega Rally* ha quest'interessante combinazione di fedeltà grafica e audacia stilistica. Come avete definito la direzione artistica del gioco?**
Ad essere onesti, è stato estremamente difficile.

La superficie diseguale del tracciato è espressa bene dalla vibrazione del controller del 360, ma il gioco guadagna in intensità quando si usa uno sterzo sensibile



Oltre alla tecnologia di deformazione della superficie, *Sega Rally* ha anche alcuni ottimi effetti particellari per la neve e il fango. Ma questi tocchi grafici sono secondari rispetto al gameplay

Sapendo cosa abbiamo dovuto passare per arrivare dove siamo, credo sia più facile creare qualcosa di realistico, perché si hanno, naturalmente, molti riferimenti facili da catturare. Se volete che un albero sembri reale, basta uscire di casa e fare un giro al parco. Se volete creare un albero che rappresenti lo stile di Sega, si tratta di qualcosa di unico. Il difficile è dunque scegliere un design che tenga insieme il gioco. Comunque, sono molto soddisfatto di quello che abbiamo ottenuto, anche se è stato impegnativo.

C'è stato un simile processo di bilanciamento per raffinare il livello di realismo?
Assolutamente sì. La prima cosa che abbiamo fatto con il nostro motore fisico è stata cercare di renderlo il più realistico possibile. Realistico generalmente significa difficile da gestire. Quindi l'abbiamo regolato in modo da renderlo accessibile, così che la gente possa goderne molto velocemente e competere con altre persone.

Avete scelto di usare un parametro di danneggiamento delle macchine molto limitato. Qual era il ragionamento dietro questa scelta?
Secondo me, si spiega semplicemente col fatto che questa non è una simulazione realistica di rally, quindi i danni non sono il cuore del gameplay. Si tratta di un gioco di corse multiplayer. In questa misura i danni hanno un ruolo meno importante qui che in un altro titolo rally. Non ci sono grossi incidenti né la performance dell'auto ne risente, anzi, i danni sono piuttosto superficiali. Potrete avere graffi sulle fiancate, ecco, giusto per regalare un particolare in più alla faccenda. Ma tutto sta nel gareggiare al meglio divertendosi negli ambienti di gioco.

Dove crede che si indirizzerà questo genere nei prossimi anni? E questa idea ha influenzato in qualche modo lo sviluppo di *Sega Rally*?
Tradizionalmente, ci sono sempre stati giochi di corse arcade e giochi di simulazione hardcore. Penso che sarebbe molto interessante vedere come si muove il mercato, e penso che stia decisamente cambiando. Cambia soprattutto sulla base delle abitudini dei giocatori. Nella mia esperienza, e in quella della ricerca di mercato, la gente gioca in media per periodi più brevi, quindi cerca titoli da cui possa entrare e uscire più facilmente. Si desidera una gratificazione istantanea. Questo influenza il design dei nostri giochi. Un tempo ai giocatori interessava una grande profondità e complessità nel gameplay, ma non credo che la cerchino ancora, vogliono un altro tipo di esperienza. Naturalmente spero che questo coincida con la nostra idea di sviluppo. Mi piace pensare che *Sega Rally* sia ciò verso cui il mercato sta andando.

News

La commissione Warren

Meno di un anno dopo la sua acquisizione dello studio Climax Racing (ribattezzato Black Rock Studio), la Disney Interactive ha annunciato la sua acquisizione di Junction Point, fondata dal creatore di *Deus Ex* Warren Spector. La mossa, per mezzo della quale Junction Point lavorerà su proprietà della Disney, sia vecchie che nuove, non è sorprendente come suggerirebbe una prima riflessione: l'amore per i cartoon di Spector portò, nel 1984, a *Toon*, un gioco di ruolo cartaceo pubblicato dalla Steve Jackson Games. Graham Hopper, vice presidente esecutivo di Disney Interactive, ha detto: "Le qualità uniche di Warren Spector come creativo nel mondo dei videogiochi, la sua passione e la sua conoscenza della Disney e la sue capacità di narratore, aggiungono una dimensione unica al nostro portfolio".

Simile alla serie *Magical Drop*, *Critter Crunch* si distingue per un gameplay basato sulla catena alimentare, oltre che per la tipica grafica raffinata di Capybara

INTERVISTA

Giochi in movimento

La percezione del mercato dei giochi per cellulari sta lentamente cambiando; ecco un'azienda che sta contribuendo a rendere piacevole questa trasformazione

Capybara Games è un piccolo studio che produce giochi per cellulari dal design finemente dettagliato, in un mercato che annega nelle licenze e nel retrogaming. La compagnia di Toronto, che di recente ha raggiunto la top ten con il picchiaduro al femminile *Pillowfight* (pubblicato da I-play), è ansiosa di parlare delle sfide che gli sviluppatori indipendenti affrontano oggi. Tra gli intervistati, il presidente **Tom Frencel** e il direttore creativo **Kris Pitrowsky**.

Quali sono i vostri titoli più recenti sul mercato?
Tom Frencel: L'ultimo era *Pirati dei Caraibi: ai confini del mondo*, ma il nostro prossimo titolo originale sul mercato sarà *Critter Crunch*, tramite Disney e Starwave. Un puzzle basato sul nutrire creature con altre creature: quello che possiamo dire è che non si baserà sulle meccaniche tipiche dei soliti puzzle game per cellulari.

"Almeno, l'esperienza dell'acquisto sta iniziando a migliorare. Mentre la velocità della rete aumenta, esplorare e scaricare diventa più conveniente. La gente deve vedere quanto possono essere belli i giochi su cellulare"

Perché pensate che ci siano così pochi titoli originali per cellulari?
TF: La sfida più grande è la distribuzione. Ci sono pochi produttori che hanno una presenza mondiale tale da spingere dei giochi originali. È impegnativo vendere un gioco a un produttore, fare in modo che venga venduto a tutti gli operatori del mondo e proposto nel modo giusto ai consumatori. Di solito, i giochi su cellulare più diffusi sono titoli retro o casual, come *Bejewelled* o *Tetris*, ed è il produttore che possiede le licenze, quello che ottiene la maggior parte dei guadagni. Per un indipendente è difficile, in particolare per uno studio come il nostro. È dura inventare concetti originali che allo stesso tempo i produttori considereranno vendibili, visto che i consumatori tendono a vedere solo il titolo del gioco, prima dell'acquisto.

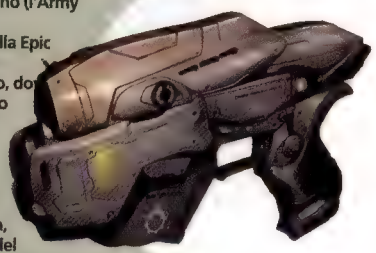
Quindi il problema principale è costituito dagli operatori.
Kris Pitrowski: Gli operatori sono fuori dalla nostra portata. È come se uno sviluppatore indipendente di giochi per console si lamentasse che Wal-Mart non posiziona meglio i suoi titoli. Dipende dal produttore trovare lo spazio, nell'offerta dell'operatore, per piazzare un gioco che non sia un remake o un titolo casual.
TF: È logico, perché sapendo che un consumatore vede solo il titolo, si preferisce qualcosa che attiri la sua attenzione come un marchio già noto.
KP: Questo rappresenta una sfida per gli sviluppatori

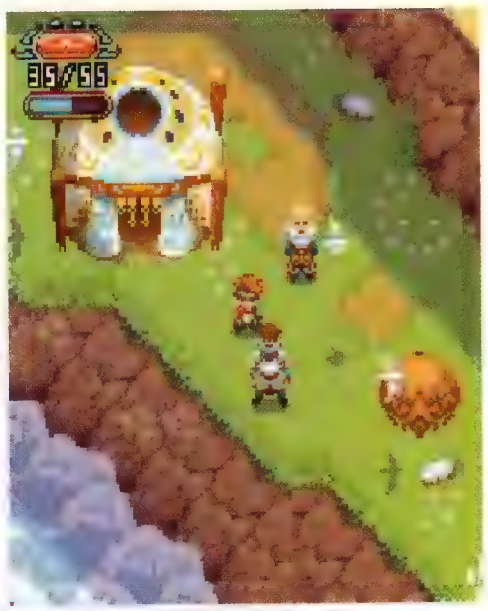
Nonostante sia basato sull'inflazionata meccanica dei blocchi da spostare, *Super Shove It!* alza la posta offrendo tre diversi tipi di blocchi che interagiscono in modi differenti

OUT THERE

BATTESIMO DI SANGUE

Full Spectrum Warrior si è salvato per il rotto della cuffia grazie alla sua "sensibilità sull'etica", *America's Army* per la propria "onestà" come metodo di reclutamento militare. *Gears of War*, tuttavia, potrebbe non trovare la giusta scusa. Tra gli ultimi giochi a comparire in un evento ufficiale dell'esercito americano (l'Army Gaming Championship), il sanguinolento sparatutto della Epic ha sollevato perplessità sullo sviluppo etico di chi, in futuro, dovrà mantenere la pace nel mondo reale. Il rating per adulti non aiuta, nonostante gli organizzatori dell'evento sostengano che non fosse ammesso a giocarvi nessuno con meno di 17 anni. Tuttavia, non si capisce come compiti del tipo "uccidi 100 nemici" possano un giorno fare del bene alle popolazioni dell'Afghanistan e dell'Iraq. Tra gli altri giochi presenti, *Command & Conquer 3*, *Resistance: Fall Of Man* e *Call Of Duty 3*.





Non solo eccentrico picchiaduro uno contro uno, *Pillowfight* ha una modalità carriera con tornei ed elementi sbloccabili, tra cui nuovi cuscini. *Monkey On Your Back* (a destra), invece, ricorda *MegaMan*

indipendenti, perché non c'è modo di acquisire le licenze. Tutto ciò che si può sperare è di lavorare per chi le possiede e ricevere almeno alcune royalty, in modo da poter poi investire su titoli originali che avranno royalty migliori, ma competeranno contro le vecchie licenze.

TF: Per quanto possa essere buono il tuo gioco, quando tutto quello che un consumatore vede è il titolo, potrebbe non comprarlo mai.

In ultima analisi quindi, la qualità non è un fattore chiave in termini di vendite.

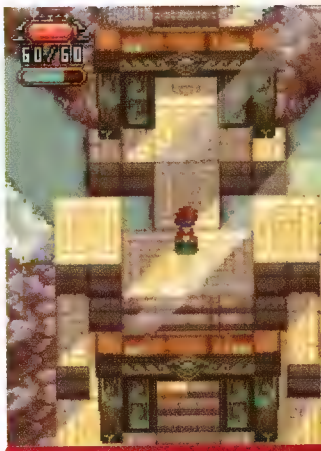
TF: No, non lo è affatto.

Che cosa pensate si possa fare per cambiare le abitudini dei consumatori?

TF: Almeno, l'esperienza dell'acquisto sta iniziando a migliorare. Mentre la velocità della rete aumenta, esplorare e scaricare diventa più conveniente. Non si dovrà solo guardare il titolo, ma si potrà anche vedere una schermata, o scaricare una versione di prova. I consumatori devono essere più consapevoli delle capacità dei loro telefoni e della qualità dei giochi disponibili. La gente deve vedere quanto possono essere belli i giochi su cellulare.

Cosa farà in futuro Capybara?

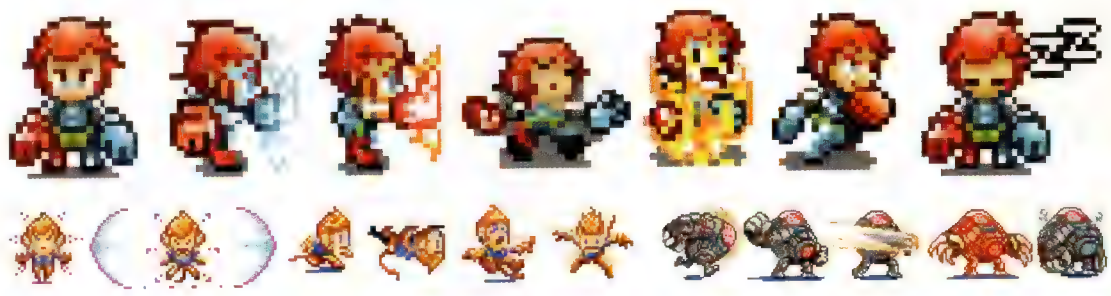
TF: Stiamo cercando di lavorare su più formati. Amiamo i cellulari e vogliamo continuare a lavorare in questo campo, ma le nostre esigenze creative hanno bisogno di estendersi a piattaforme più grandi: Nintendo DS, Xbox Live Arcade. È difficile vendere prodotti originali per cellulare, ma gli altri formati ne hanno una gran necessità.



Puzzle Hero

Grandi giochi su piccoli telefoni

Capybara al momento sta lavorando a *Puzzle Hero*, il gioco più ambizioso che abbia concepito finora. "I giocatori di solito non si aspettano molta profondità dai titoli per cellulare, ma stiamo cercando di cambiare le cose con *Puzzle Hero*", dice Pitrowski. "Abbiamo cercato di espanderne i confini; un magnifico mondo da esplorare, una storia coinvolgente con grandi personaggi e fantastiche battaglie finali, il tutto alimentato da una meccanica chiamata Battle Blocks. Speriamo davvero che questo gioco attiri l'attenzione degli hardcore gamer sui giochi per cellulare."



INDUSTRIA

Come lavorare nei videogiochi: parola di Cliffy B

I segreti del designer di *Gears of War*

"Sarei arrivato a uccidere, pur di avere informazioni come queste, quando ero un giovane disoccupato e mandavo le mie e-mail di presentazione alle case di sviluppo!". Così esordisce Cliff Bleszinski, per gli amici Cliffy B, sviluppatore di Epic Games e volto noto del settore per *Gears of War*. Le informazioni di cui parla sono quelle che ha messo a disposizione del mondo intero sul suo sito (www.cliffyb.com) e si tratta praticamente di qualche interessante consiglio pratico che il nostro eroe (è proprio il caso di dirlo) ha deciso di dare ai giovani che vorrebbero lavorare nell'industria dei videogiochi ma che non sanno da che parte cominciare. Aprite le orecchie e ascoltate il Guru, che riportiamo qui interamente. Ricordiamo anche gli avvertimenti di Cliff: i suoi consigli riguardano al momento la posizione di artisti e level designer, ma spera di aggiungere informazioni anche su come diventare programmatori in un'azienda.

"Conosco diverse 'porte' da cui entrare nell'industria", afferma. "La prima è quella del Controllo Qualità, da cui tutti i giochi devono passare prima di uscire. Il consiglio è cercare di diventare game tester, e di farlo davvero bene. Se riuscirete ad arrivare a capo di un gruppo di beta tester, potreste continuare a salire di grado e la strada dello sviluppatore vi si potrebbe aprire magicamente davanti. Attenzione, però: tenete presente che per entrare nel mondo dei tester, dovrete vivere vicino a uno studio di sviluppo. Inoltre, questa è una tecnica che funziona meglio con le grosse compagnie.

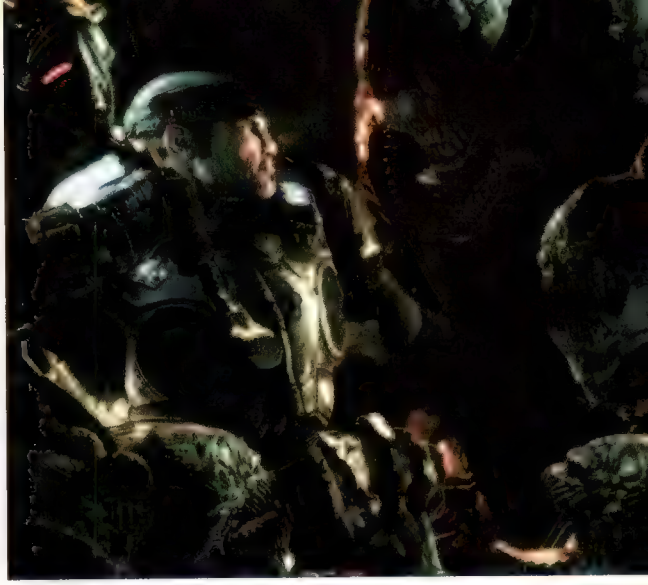
La seconda strada da tentare è quella di realizzare qualcosa di vostro e farvi pubblicità da soli. Per esempio con un sito, e mandando poi e-mail a tutte le case di videogiochi, per far conoscere il vostro lavoro. Gli sviluppatori ricevono un gran numero di e-mail e quelli che conosco la leggono sempre. Se qualcuno mi manda un link con il suo portfolio, io per esempio gli do sempre un'occhiata.

Poi c'è la terza strada, che è quella che passa dagli amici. Se conoscete qualcuno che ha già un piede dentro una compagnia o amici che conoscono amici che lavorano nel settore, è il momento di tentare di farvi conoscere attraverso di loro".

Questo, per quanto riguarda un tentativo diretto. Poi c'è quello degli studi, naturalmente.

"Avere un diploma specifico è importante, ma non necessario. In molte compagnie può essere fondamentale, in altre, come la stessa Epic, è condizione gradita ma se ne può anche prescindere. Spesso, più grande è la compagnia, più elevato è il grado di competenza che si richiede. Inoltre, un titolo specifico di studi dimostra che avete idea di ciò che andrete a fare e potrete lavorare con cognizione di causa, senza contare che fa notare la vostra volontà di imparare e lavorare duro per ottenere un obiettivo. Però tenete sempre presente che l'industria dei videogiochi si evolve molto rapidamente. Gli anni che passate a studiare potrebbero lasciarvi indietro rispetto ad altri che invece 'si sono buttati'. Certo, si può sempre continuare a studiare e

Cliff Bleszinski, a.k.a. Cliffy B, ha deciso di aiutare, con un dettagliato articolo sul suo sito, chi vuole lavorare nell'industria dei videogiochi. Evidentemente, la sua è la risposta definitiva a una serie infinita di gente che gli ha chiesto aiuto



Cliffy B è famoso per il suo contributo come sviluppatore di *Gears of War*, l'impressionante sparatutto targato Epic Games, casa per cui lui tuttora sta lavorando

intanto tentare di entrare in una compagnia. E forse è proprio la strada migliore". E non finisce qui, Cliffy. Sentite bene:

"Dovete dimostrare al vostro potenziale datore di lavoro che avete la capacità di finire qualcosa. L'inizio di un progetto è facile, è la parte divertente. È la fine il brutto: l'ultimo 10% di un gioco è qualcosa di terribile. Se volete ricordare solo una frase di tutto questo mio discorso, che sia questa: se non siete capaci di finire un progetto, tutte le altre abilità che avete saranno inutili.

Un artista dovrebbe essere in grado di mostrare una demo completa con un bel contenuto. Sì, sembra scontato, ma non sapete quanta gente sembra dimenticare questa parte.

Quanto ai level designer, dovrebbero mostrare almeno sei livelli completi. E diversificati, se possibile." Dopodichè, Cliff si interessa di dare consigli più dettagliati per le due figure professionali di cui tratta. "Se vi ritenete degli artisti e non siete capaci di produrre un lavoro decente, potete anche aver lavorato per la Industrial Light & Magic, e non importerà a nessuno. Se volete essere artisti, dovete averne la stoffa. Saper disegnare, conoscere le prospettive, le tecniche e i colori è necessario, prima di muovervi sul digitale o il 3D. E attenzione: mostrate sempre qualcosa di completamente vostro. Dire a un potenziale datore di lavoro 'questo l'ho fatto con un mio amico' equivale a spararsi su un piede da soli. Quando organizzate il portfolio, ricordatevi che i vostri vecchi lavori potrebbero non essere più rappresentativi delle vostre attuali abilità. Sfoltite il portfolio dai lavori più vecchi e meno curati: sarà il vostro lavoro peggiore a far giudicare l'intero portfolio. Quanto ai level designer, è utile realizzare un sito con degli screenshot del vostro progetto. Se volete lavorare per una compagnia che ha una tecnologia proprietaria, cercate di usare quella per realizzare i vostri livelli. Fatevi conoscere nelle community dedicate, scrivete articoli sui vostri lavori. Dimostrerete così di avere ottime capacità scrittorie e comunicative (abilità utile per qualsiasi posizione) e le idee chiare. Stesso discorso anche per voi, per quanto riguarda i lavori più vecchi: se i primi livelli che avete realizzato fanno schifo rispetto agli ultimi, non metteteli sul sito! E soprattutto, esercitatevi."

Pensate che sia finita qui? E invece no. Cliffy B ha parlato anche dell'ambita figura del game designer.

"Se volete diventare game designer, preparatevi a lottare e ad aprirvi faticosamente la strada per diventarlo. Ben pochi hanno ottenuto di essere ingaggiati da zero in quella posizione. Un game designer deve avere eccellenti capacità scrittorie, deve essere un gran lettore e deve essere anche molto bravo a comunicare, perché dovrà lavorare con la squadra per realizzare un gioco. Il carisma è di grande aiuto, perché spesso sarà lui a dover veicolare il gioco alla stampa e ai giocatori. Un designer introverso non è efficace. Ma soprattutto, un designer deve giocare. Potrebbe sembrare inutile dirlo, ma non sapete quanta gente nell'industria non gioca! E invece, idee e spunti possono venire all'infinito da altri titoli. Tantissimi problemi di design si possono risolvere prendendo spunto da un gioco precedente. Per diventare game designer, ci sono diverse strade da percorrere. Conoscere un buon designer è un ottimo punto di partenza. Poi dovreste tentare di scrivere qualche sceneggiatura. Lavorare già nel campo vi potrebbe aiutare. Da altri posti, potrete sempre passare a quello che vi interessa di più". Ora sapete davvero tutto... E come dice Cliff... "buona fortuna!"

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

16 luglio 2007 - 5 agosto 2007

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
Nintendo DS	440.892	4.693.678	18.699.357
Wii	225.453	2.365.438	3.285.081
PSP	101.848	1.255.519	5.787.648
PS3	65.305	584.420	1.041.978
PS2	38.600	488.870	20.643.729
Xbox 360	9.227	133.122	397.824
GBA	1.634	43.471	15.341.550
GameCube	301	9.000	4.178.468

Classifica vendite console - USA

Luglio 2007

Fonte: NPD

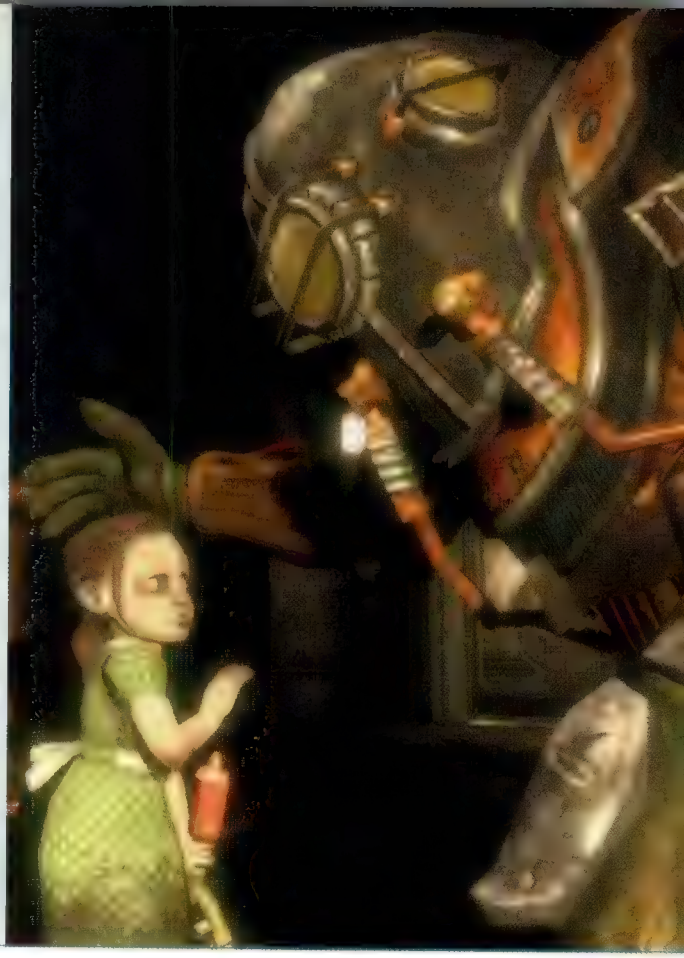
	Vendite mensili	Vendite totali
Wii	425.000	3.644.000
DS	405.000	12.289.000
PlayStation 2	222.000	38.880.000
PSP	214.000	8.125.000
Xbox 360	170.000	5.923.000
PlayStation 3	159.000	1.639.000
GBA	87.000	35.981.000

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

Li avrete visti di sicuro. Vi sarà capitato. Giochi che vengono recensiti e che su tutta la stampa specializzata ottengono la media del 2, e di contro altri, magari dello stesso genere, che salgono addirittura agli allori del 10. Per un giornalista, affibbiare due voti di questo tipo è difficile in egual misura. Più difficile il 2, forse: sfornare un titolo così mal fatto da meritarsi un voto del genere è praticamente impossibile anche mettendocisi di proposito. Cos'è allora che scatena l'accanimento verso un prodotto sicuramente pessimo, ma che a un certo punto viene arbitrariamente affossato? E che cos'è, all'inverso, che legittima una raffica di giudizi indicanti la perfezione, per un altro gioco che di per sé, magari anche offrendo comunque molto di "già visto", non potrebbe ambirvi? Di certo c'è che se questi fossero realmente i due estremi, occorrerebbe rivedere le valutazioni assegnate ad almeno il 75% dei titoli esistenti, verso il basso o verso l'alto, a seconda dei casi. Pur difendendo la categoria, due situazioni così simili e allo stesso tempo così opposte mi lasciano interdetto. E se certi titoli rischiassero di dar fastidio a qualcuno, a parte una terribile realizzazione tecnica e un gameplay tedioso? Magari poi si scopre che il prodotto in questione non è neanche così bistrattato dal pubblico, e ottiene discreti successi di vendite, in Italia come nel resto del mondo. E se il trattamento riservato ad altri titoli fosse invece un modo di pareggiare affari andati male e ritirare su le sorti di un publisher in crisi? Un publisher deciso a giocarsi tutte le sue carte, assi nelle maniche compresi, per non sembrare più in difficoltà di quanto in realtà appaia, sfruttando al 200% le potenzialità di un prodotto che resta comunque ed indiscutibilmente un capolavoro, dunque potenzialmente in grado di reggere anche un giudizio così importante senza far pensare male nessuno. Sarà che amo la fantascienza, la fantapolitica e tutto il resto, però, voi... non ci vedete niente di strano?



Continua

Con buona pace degli hardcore gamers, Nintendo trova la chiave per vincere.

Dopo l'E3, contenuti solidi anche a Lipsia.

Bel colpo, accaparrarsi *Sacred 2*!

Quit

Ombre sul famoso motore grafico dopo le accuse di Denis Dyack.

***Halo 3* non può fallire, pena grossi rischi per Xbox 360.**

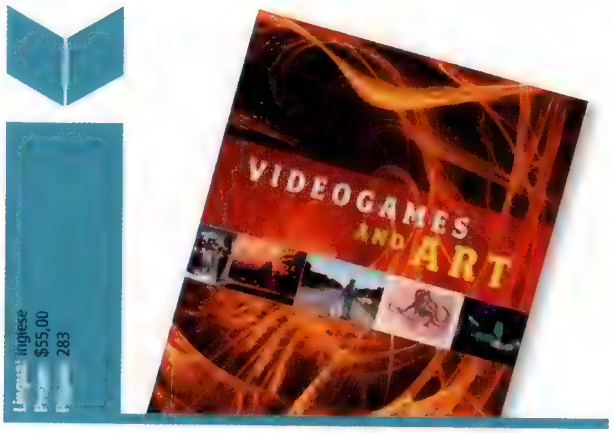
La nuova generazione di console divora spazi vitali ai giochi PC.

consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

SECOND LIVES

Tim Guest, Hutchinson, 2007

Tim Guest "scopre" *Second Life* e decide di scrivere un libro. Niente di sorprendente: prima di lui lo hanno fatto decine di autori e, ammesso e non concesso che il fenomeno continui a monopolizzare l'attenzione dei mass media per motivi che nessuno ha ancora capito, lo faranno molti altri. Ma ci sono almeno tre motivi che rendono Second Lives particolarmente significativo. In primo luogo, Tim Guest é uno scrittore affermato: la sua opera di debutto, My Life in Orange (2004, inedito in Italia), è stata salutata come uno dei migliori romanzi del decennio. In secondo luogo, le avventure di Guest (articolista di EDGE, lo ricordiamo) sono particolarmente divertenti: l'autore non indugia in analisi sociologiche al bacio Perugina né si smarrisce in fastidiose digressioni megalomaniache. Ultimo, ma non meno importante, Guest formula una teoria critica di *Second Life* che manca nella maggior parte degli altri contributi finora pubblicati. L'autore porta in primo piano l'ideologia utopica dei mondi virtuali, sconfessandone le promesse di liberazione, emancipazione e autonomia. Guest spiega in modo convincente che la vita sintetica è monotona, noiosa e frustrante come quella autentica, mostrando una crescente insofferenza per la retorica giornalistica che celebra in modo superficiale la moda del momento. Lo scrittore inglese mette in luce anche i lati oscuri di *Second Life:* la proliferazione del sesso virtuale e dell'intimidazione digitale, a conferma che non esiste luogo a prova di corruzione. Dopo tante parole vuote, finalmente un contributo che getta luce su un fenomeno largamente incompreso.



VIDEOGAMES AND ART

Grethe Mitchell e Andy Clarke, Intellect/Chicago University Press, 2007

Dopo GameScenes. Art in the Age of Videogame, arriva un secondo volume dedicato al rapporto tra arte e videogiochi. Curato da Grethe Mitchell e Andy Clarke, Videogames and Art è una splendida raccolta di saggi che esaminano molteplici aspetti di questa complessa interazione. Il volume è suddiviso in tre sezioni: "Overviews", che si apre con alcuni saggi introduttivi di Axel Stockburger, Rebecca Cannon, Henry Lowood, Anne-Marie Schleiner e Jim Andrews; la seconda parte, "Artists on Art", include una serie di interviste a Game Artists di spicco, tra cui Brody Condon, Joseph Delappe, Tobias Bernstrup, Katherine Isbister e Rainey Straus, Rosalind Brodsky e JODI; la terza sezione, "Games and Other Art Forms", è infine incentrata sull'estetica dei videogame (mirabile il saggio di William Huber sull'iconografia nipponica), su questioni controverse come lo statuto artistico del medium videoludico (Brett Martin, Ernest Adams) e sulla funzione della fan art. Innumerevoli gli argomenti toccati, dal machinima (Lowood) al modding (Cannon), dal remix all'appropriazione (Stockburger), dal videogame come dispositivo letterario (Jim Andrews) agli usi e abusi del GameBoy (splendida l'intervista all'artista Paul Catanese). Gli autori, che provengono dalle più disparate discipline, hanno svolto un lavoro eccellente nel sintetizzare questioni complesse e articolate con una prosa relativamente accessibile. Caldamente consigliato a tutti gli appassionati di Game Art. Unica nota negativa: il prezzo elevato.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Quake Wars: Enemy Territory

FORMATOO: 360, PC, PS3 PRODOTTO: ACTIVISION

Quando il gioco si fa duro... *Quake* è pronto a giocare, soprattutto se si tratta di accesi scontri online. Il nuovo capitolo di una delle saghe che hanno fatto la storia degli FPS sta per tornare, più agguerrito che mai!

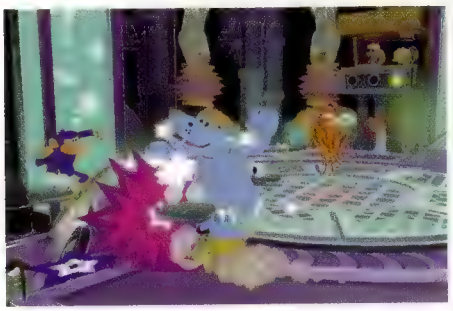
Fatal Inertia

FORMATOO: 360, PS3 PRODOTTO: KOEI

Un altro incredibile cambio di mercato: *Fatal Inertia* non è più un'esclusiva PS3 e arriverà addirittura prima su Xbox 360. Il futuristico gioco di guida basato sull'Unreal Engine sarà disponibile a settembre.

Hail To The Chimp

FORMATO: 360, PS3 PRODOTTO: GAMECOCK



Un party game basato sulla politica? Lo vogliamo! Le sarcastiche metafore di *Hail To The Chimp* accostano il mondo del parlamento a quello animale, scimmiottando in vari ed esilaranti modi i governi di tutto il mondo.

Virtua Fighter 5

FORMATO: 360 PRODOTTO: SEGA

Il picchiaduro SEGA sta per portare il suo tecnicismo estremo anche su 360, dopo la versione PS3. Fra le aggiunte, il supporto per il gioco online e tutte le introduzioni della Version C da sala.

Grand Theft Auto IV

FORMATO: 360, PS3 PRODOTTO: TAKE-TWO

Il quarto capitolo della saga Rockstar ci riporterà il familiare e mai stancante feeling di *Grand Theft Auto*, ma con una psicologia dei personaggi e un approccio alla meccanica di gioco totalmente rinnovati.

Spider-Man: Friend Or Foe

FORMATO: MULTI PRODOTTO: ACTIVISION

Dopo il poco esaltante tie-in del terzo film, speriamo che il prossimo *Spider-Man* risollevi le sorti del supereroe. Fra le caratteristiche annunciate, la possibilità di creare team di supereroi e una modalità cooperativa.

Dynasty Warriors: Gundam

FORMATO: 360, PS3 PRODOTTO: NAMCO BANDAI

Leggendolo distrattamente, il titolo può sembrare un bizzarro errore di stampa. E invece il nuovo *Dynasty Warriors* sarà proprio dedicato all'universo di Gundam, nell'epico scontro fa la Federazione e il ducato di Zeon.

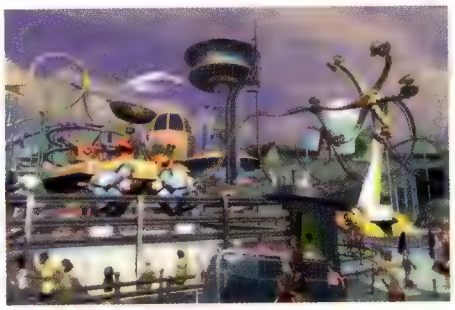
Dark Messiah: Elements

FORMATO: 360 PRODOTTO: UBISOFT

Porting diretto da PC, il titolo Ubisoft potrà beneficiare di tutta la potenza grafica della nuova generazione, oltre che controlli totalmente riscritti per rendere l'esperienza con il joypad altrettanto funzionale.

Thrillville: Off The Rails

FORMATO: 360, DS, PS2, PSP, Wii PRODOTTO: LUCASARTS



Riapre il simpatico parco giochi della Frontier, con la bellezza di 100 nuove missioni, 34 minigiochi in multiplayer e scintillanti e supervelocissime montagne russe per causare problemi di stomaco alle famigliole felici.

❑ NET GAME DEL MESE

Un titolo veloce e divertente direttamente da Game-Pure, autentica boutique di titoli in flash. Questo action-puzzle nipponico prevede il movimento di una sfera con un contatore all'interno che non deve mai raggiungere lo zero. Per evitarlo, dovrete collezionare gli elementi colorati che passano lungo lo schermo, ma rispettandone appunto i colori. A ogni clic del mouse il vostro cursore cambierà fra il grigio, il blu e il rosa, permettendovi il contatto con gli elementi del colore uguale al vostro, mentre tutti gli altri risulteranno nocivi e vi toglieranno del tempo.

Collezionando i giusti colori, invece, riempirete la barra in alto a sinistra, che, una volta completa vi garantirà l'accesso al livello successivo. Appena avrete preso la mano con questo sistema, non lo lascerete più.

AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

DVD con 10 DEMO GIOCABILI!

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 23 AGOSTO

Hype

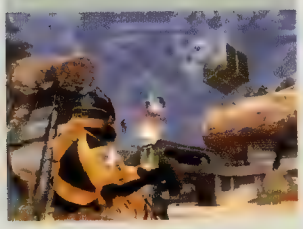
Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Killzone 2

È una prova di maturità per il team. L'impatto grafico c'è, ora si tratta di dimostrare che il gameplay che lo accompagna è all'altezza, a differenza del primo titolo della serie
PS3, SCEE

Halo 3



Senza Master Chief, l'Xbox 360 quasi non può dirsi "lanciata". E se avete letto lo speciale su queste pagine, avrete capito che non attendere *Halo 3* è semplicemente inumano
360, MICROSOFT

Super Mario Galaxy

Dimenticate *Super Mario Sunshine* e preparatevi: ancora una volta, Game Pro sta per stupirvi. Poi non dite che non vi avevamo avvertito
WII, NINTENDO

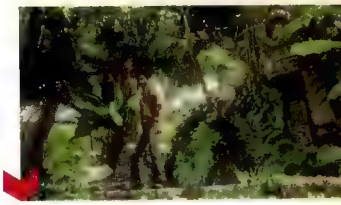
Strategie di gruppo

Tra chitarre e palloni da calcio virtuali, il gioco di squadra diventa vincente

In un futuro capitolo di *PES* ci sarà un rapporto simbiotico tra i diversi giocatori. Ognuno avrà un ruolo unico e distinto che condizionerà drasticamente il suo modo di giocare. Siamo di fronte all'equivalente di *Battlefield* per il calcio.

di Vincenzo Lettera

Ho proposto ad alcuni amici di formare una band musicale e devo dire che l'idea è piaciuta molto. Dopo il fallimentare tentativo di trovare un nome decente al gruppo, siamo passati alla scelta degli strumenti. Io sarò alla chitarra, e non importa se non ho mai preso lezioni: dopotutto a *Guitar Hero* me la cavo bene. Effettivamente, l'attesa per l'uscita di *Rock Band* si fa insostenibile, e fantasticare su autentici concerti virtuali diventa un'attività sempre più frequente. Il titolo Harmonix, infatti, gode di un pregio tanto ovvio quanto talora ignorato, ovvero la capacità di evolvere ulteriormente l'esperienza di gioco in multiplayer. Il giocatore si cala in un elemento distinto e con un ruolo specifico, indispensabile per il gruppo. Questa posizione influisce irrimediabilmente sull'approccio al gioco, che finirà per essere differente per ogni singolo membro della band. Già visto? Sì e no. Se è vero che gli FPS hanno da tempo cominciato a imboccare una strada simile, è indubbio che molti ruoli finiscano spesso per essere troppo versatili, negando la piena identificazione del giocatore nel suo alter ego. Ci sono casi in cui la formula funziona: un cecchino che gioca in modo coerente alla sua posizione si rivela certamente fondamentale per la squadra. Il punto è che sembra ora possibile espandere questo concetto, innestandolo su generi differenti e ritrovandosi, per esempio, con un futuro capitolo di *PES* giocabile da 22 persone contemporaneamente. Il risultato è un titolo che incita e obbliga il giocatore a seguire un certo comportamento, legato ovviamente al proprio ruolo in squadra e alla strategia di gioco. Un centravanti si preoccuperebbe esclusivamente di offrire i giusti spunti senza cadere in fuorigioco, mentre un portiere di certo non si metterebbe mai a correre per il campo palla al piede. Il cosiddetto teamplay (gioco di squadra) verrebbe incentivato incredibilmente e alla fine non sarebbe più il singolo a vincere, ma l'intero gruppo. Stavolta *veramente*. Volendo poi proiettare questo nuovo tipo di sfide nel mondo delle competizioni professionali, si può immaginare il fiorire di un vero e proprio calcio-mercato videoludico, spinto da sponsor sempre più importanti. Si tratta di una visione niente affatto improbabile, dato il rilievo che il pro-gaming già riveste a livello mondiale. Il punto, semmai, è un altro. Speriamo che un futuro (prossimo?) di questo tipo non porti con sé anche altre sfaccettature del "multiplayer reale". La simulazione di un fallo, in *PES*, fa già discutere. Del doping e dei Moggi virtuali possiamo decisamente fare a meno.



022 Uncharted: Drake's Fortune
PS3, SONY

024 Orange Box
360, PC, PS3, EA

026 Resident Evil 5
PS3, 360, CAPCOM

028 Metal Gear Solid 4
PS3, 360, KONAMI

030 PES 2008
PS2, PS3, 360, PSP, DS, PC, KONAMI

032 Tekken 6
PS3, NAMCO BANDAI

033 Folklore
PS3, SCEJ

034 Lair
PS3, SONY

035 The Witcher
PC, ATARI

036 Forever Blue
WII, NINTENDO

036 Burnout Paradise
360, PS3, EA

037 Rockband
360, PS3, EA

038 Eye of Judgement
PS3, SONY

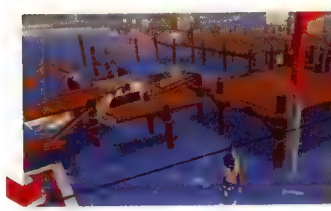
039 Left 4 Dead
360, PC, VALVE

040 The Simpsons Game
PS3, EA

041 Heavenly Sword
360, PS3, SCEE

041 Mercenaries 2
360, PS3, PC, EA

042 White Gold
360, PC, PLAY TEN



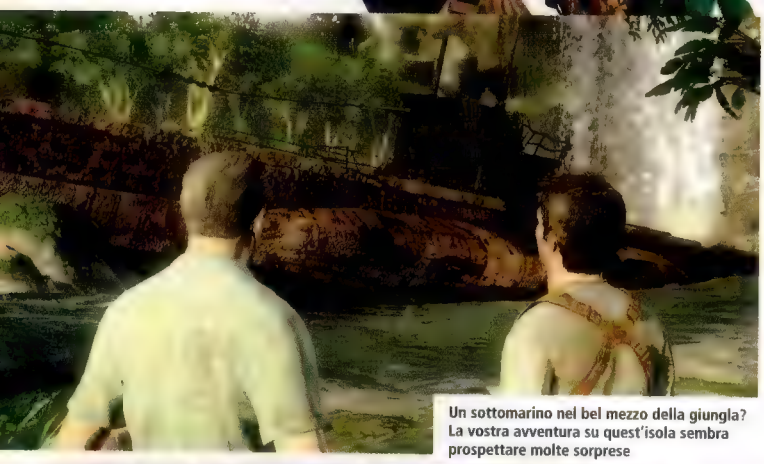
042 The Precursors
360, PC, PLAY TEN

043 God of War: Chains of Olympus
PSP, SONY

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **NAUGHTY DOG**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **NOVEMBRE**

Uncharted: Drake's Fortune

La controparte maschile di Lara cerca il tesoro di El Dorado... e la strada del successo senza l'aiuto fondamentale di curve mozzafiato



Un sottomarino nel bel mezzo della giungla? La vostra avventura su quest'isola sembra prospettare molte sorprese

Uncharted: Drake's Fortune è uno di quei titoli che fanno sperare in una ripresa di quota della PS3. Dopo la promessa di Jack Tretton (CEO Sony) riguardo a 15 esclusive PS3 per il prossimo anno, è ovvio ammettere che l'attuale line-up della console non sia particolarmente robusta. Così, insieme a *Lair*, *Heavenly Sword* e *Folklore*, *Uncharted* sarà soggetto a pressioni e aspettative di cui altri giochi raramente soffrono. La gente si chiede non solo se varrà la pena di giocare questo titolo, ma addirittura se varrà la pena di comprare una PS3 per farlo. Alla luce dei fatti, *Uncharted* non sembra offrire quel qualcosa in più capace di renderlo un tassello fondamentale per le vendite della console.

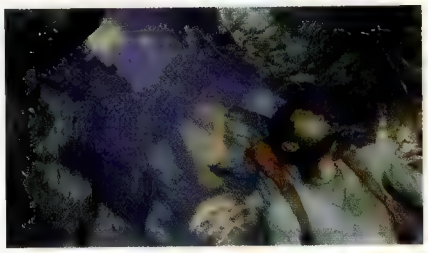
Ma anche se a prima vista potrebbe sembrare meno notevole di altri titoli in arrivo su PS3, gli sviluppatori di Naughty Dog hanno già dimostrato in passato (con titoli come *Jak and Daxter*, per chi non lo ricordasse) di riuscire a riciclare in modo grandioso idee già viste, trasformandole in qualcosa di coerente, raffinato e assolutamente capace di divertire.

In quanto a meccaniche ed estetica, viene spontaneo paragonare *Uncharted* a *Tomb Raider*. Il titolo si traduce in una combinazione di interazione con l'ambiente circostante e scontri a fuoco, chiedendo al giocatore di ritrovare il tesoro perduto di El Dorado, nei panni di Nathan Drake, discendente dello storico Francis Drake (parentela in realtà impossibile: il famoso ammiraglio inglese non ha mai avuto figli!), a cui dovrebbe appartenere la mappa in possesso del muscoloso avventuriero. Tra esplorazione e acrobazie, vi farete strada dunque attraverso le dense foreste e le antiche rovine di un'isola perduta. Comunque è nella caratterizzazione dei personaggi (Nathan ed Elena) e della trama che il titolo sembra distinguersi particolarmente. Naughty Dog ha reso Nathan enormemente carismatico: un personaggio che, nonostante sia atletico, abile ed eroico, non scade nella spavalderia scontata dei classici protagonisti dei giochi d'azione. Gran parte del suo fascino è dovuto comunque al sistema di animazione facciale di *Uncharted*, che ravviva le scene d'intermezzo e rende maggiormente credibili le accese discussioni di cui sarete testimoni nel gioco. Meno attenzione, invece, è stata riposta nella caratterizzazione dei nemici, cosa in fondo trascurabile dato che, per la maggior parte, dovrete fare in modo che *non* abbiano più espressioni facciali degne di nota.

Dopo aver seguito le tracce del tesoro fino a un'isola remota, Nathan ed Elena sono costretti ad abbandonare il loro aereo a causa di un infausto incidente in volo. Atterrato da solo, Nathan si

Gli attuali titoli in terza persona hanno cominciato a marcare un vero contatto fisico con l'ambiente di gioco. Le animazioni di Uncharted non fanno certo eccezione

Come in molti sparatutto tattici, i combattimenti offrono a Nathan la possibilità di coprirsi e sparare alla cieca davanti a lui



Far Cry ha creato la tendenza di utilizzare foreste aperte come scenario. Gli ambienti di *Uncharted*, nonostante siano affascinanti, potrebbero però sembrare claustrofobici, a confronto

Il Sixaxis equilibrista

Le capacità dei sensori di movimento del Sixaxis saranno implementate in *Uncharted*, ma, come spesso accade, non si sente la necessità della sua inclusione (almeno allo stato attuale dello sviluppo). L'uso che se ne fa per mantenere l'equilibrio sui tronchi è certamente interessante, ma *Uncharted* lo utilizza anche per regolare la parabola delle vostre granate. Purtroppo la sua efficienza in questo uso al momento non convince del tutto e sembra l'ennesima scusa per utilizzare la caratteristica del controller, piuttosto che una vera esigenza

ritroverà a combattere contro una ciurma di moderni pirati, facendo uso di diverse armi: pistole, mitragliatori, fucili e qualche volta anche granate.

Allo stato di sviluppo attuale, sembra che i pirati si dividano in due semplici categorie pressoché identiche: quelli che indossano bandane gialle e quelli che ne indossano di arancioni. A ogni modo, sebbene gli avversari possano apparire come una massa indistinguibile, il loro approccio al combattimento mostra alcuni aspetti sofisticati: ma non è questo il caso di *Uncharted*: gli avversari assorbiranno testardamente un enorme numero di proiettili prima di accettare di non muoversi più. Questo causa una strana incoerenza tra l'azione di gioco e la leggerezza che trapela dalle svariate scene d'intermezzo.

Altra particolarità del gameplay sono le sezioni da platform in 3D, nelle quali cercherete di scalare rocce coperte di muschio e attraversare le rovine simil-Inca del luogo. Le animazioni di Nathan sono eccellenti, e le sue azioni sono connesse con l'ambiente in modo molto credibile. Comunque, queste prime dimostrazioni suggeriscono che il sentiero da prendere per attraversare i diversi ambienti sarà tutt'altro che intuitivo (le liane non sono sempre la soluzione migliore per scalare i muri, mentre laddove alcuni crepacci potranno essere saltati, altri vi porteranno irrimediabilmente alla morte). I percorsi da prendere spesso non sono evidenti, il che aumenta maggiormente il rischio di fallire. Senza ombra di dubbio ci sono alcuni aspetti sui quali il team di Naughty Dog dovrà lavorare nel periodo di sviluppo rimanente: bisognerà migliorare gli elementi citati fino a raggiungere un miglior equilibrio tra sfida e accessibilità. Resta il fatto che gli standard dei platform d'azione in 3D sono saliti vertiginosamente con titoli come *Prince of Persia* e i recenti capitoli di *Tomb Raider*: non c'è dubbio che la casa di *Jak & Daxter* dovrà faticare non poco per raggiungere certi livelli.

Le liane non sono sempre la soluzione migliore per scalare i muri e alcuni burroni vi porteranno irrimediabilmente alla morte

uno ad uno finiranno inevitabilmente per cadere sotto i vostri colpi, ma prima di morire daranno filo da torcere sparandovi in copertura tra mangrovie e rovine e coprendo i compagni che cercheranno di aggirarvi.

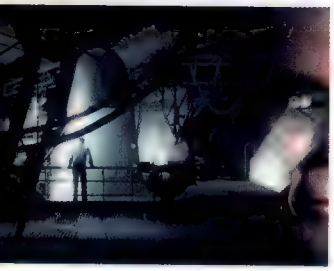
Il vivace e ultrarealistico mondo di gioco offre tuttavia esiti di combattimento piuttosto incruenti, che stridono vagamente con uno stile di lotta decisamente tattico. I titoli che non indulgono troppo al sangue e alla violenza, di solito tendono a far liquidare i nemici in modo rapido e irrefrenabile,

Una costruzione coloniale abbandonata, lentamente inghiottita dalla foresta: gli ambienti di *Uncharted* sono spesso sbalorditivi e fanno un eccellente uso della potenza della PS3 nella creazione di un paesaggio tropicale ultrarealistico

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EA, VALVE**
SVILUPPO: **VALVE**
ORIGINE: **US**
USCITA: **9 OTTOBRE**

The Orange Box

Valve regala una scatola arancione agli amanti degli FPS



Oltre alle innovazioni nello stile e alle nuove sfide (potete vedere uno dei nuovi nemici da affrontare nell'immagine centrale), è da notare quanto Valve abbia visivamente migliorato *Half-Life 2* dal suo debutto a oggi

Talvolta vengono scelti nomi che non dicono nulla riguardo il contenuto di un gioco: è il caso di *The Orange Box*. Possiamo però perdonarlo dato che, alla luce di ciò che offre, promette di essere uno degli acquisti obbligati di questo 2007: l'originale *Half-Life 2*, insieme a *Episode One*, il nuovo *Episode Two*, *Team Fortress 2* e *Portal*. *Half-Life 2* ed *Episode One* non hanno bisogno di presentazioni: il primo è semplicemente uno dei migliori giochi degli ultimi anni, mentre il secondo è la sua recente e ottima aggiunta. *Episode Two* promette un'esperienza simile a quest'ultima, ma più longeva, cosa che non ci farà certamente dispiacere, giusto? In un recente evento organizzato da EA è stato possibile provare un ambiente esterno che presentava un nuovo nemico della serie, l'Hunter. Simili agli Strider ma poco più alti di un uomo, gli Hunter sono agili e potenti e attaccheranno ferocemente ogni avversario nei paraggi. Cacciano in gruppo e sono abili nello sfruttare l'ambiente, spesso cercando un punto alto per scovare Freeman prima di abbatterlo con una raffica di colpi esplosivi o inseguirlo rabbiosamente. La loro resistenza alle armi convenzionali costringe a usare la gravity gun per scagliare loro dei pneumatici: ciò richiede un continuo spostamento in cerca di "munizioni" e anche in questi spazi aperti sono capaci di percepire la vostra posizione in maniera spaventosamente efficace. Insieme al debutto degli Hunter, e all'introduzione di nuovi tipi di Antlion, è stata anche rivista l'IA di Alyx, rendendola più adatta agli scontri tattici piuttosto che alle semplici sparatorie frontali.

Il piacere di travestirsi come il nemico e ucciderlo furtivamente è più grande che mai

Oltre ai frequenti scontri a fuoco, in *Episode Two* è stato dato maggiore spazio agli enigmi basati sulla fisica, il che fa pensare che i vostri movimenti negli ambienti richiederanno soluzioni meno lineari che in passato. Questa, in un certo senso, è un'ovvia conseguenza del muoversi al di fuori delle mura di City 17, in un mondo invaso fatto di ambienti meno chiusi e più organici. Certo, sarà difficile che *Half-Life* somigli a *Far Cry*, ma i cambiamenti porteranno nuova linfa alla serie senza doverla per forza dirottare in una direzione completamente nuova.

Team Fortress 2 non si discosta invece dal suo predecessore: gode di un look splendido e compatto, con solide texture abbellite da colori luminosi e un impatto visivo che sprizza da ogni dettaglio (dai movimenti goffi dei personaggi grossi ai gesti di scherno a seguito di un'uccisione). Nel capitolo precedente le classi dei personaggi erano talvolta difficili da riconoscere in uno scontro, il che era un problema dal momento che il titolo è basato molto sugli obiettivi: stavolta l'aspetto cartoon e i fisici esagerati di *TF2* renderanno semplice riconoscere i membri del vostro team. Il titolo presenta nove classi in totale, le quali si differenziano in maniera talmente rilevante da rendere evidente ogni minima variazione. In parole povere, giocare con abilità differenti cambierà così tanto il vostro approccio al gioco che utilizzare un solo personaggio sarà un peccato.

Gli Engineer possono innalzare torrette per difendere punti importanti della mappa; i Demoman riescono a far

Ecco alcuni dei tanti spazi aperti che Gordon e Alyx potranno visitare, e uno dei nuovi veicoli con i quali viaggiare. La trama di *Episode Two* sembra incentrata sul tentativo di raggiungere la base della resistenza

I Pyro di *TF* (sopra) sono stati pesantemente modificati nel seguito, e trovarsi troppo vicini a loro potrebbe essere davvero un problema. Solo i Medici potranno curarvi

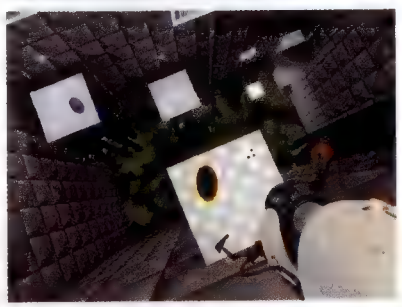
esplodere qualsiasi cosa abbiano a portata di tiro; i Pyro sono capaci di dar fuoco agli avversari vicini; i Medici possono curarvi e avvelenare gli avversari; gli Heavy spazzano ogni cosa si trovino di fronte, mentre gli Scout sono fastidiosi e pungenti come le vespe in estate. Eppure bisognerà sempre guardarsi le spalle: il piacere di travestirsi come il nemico e sgattaiolare alle spalle di un cecchino uccidendolo furtivamente è più grande che mai (e non è mai stato visivamente così bello). *Team Fortress 2* promette già tantissimo e, a meno di qualche disastro, potrebbe diventare una pietra miliare del gioco online.

Portal, invece, si preannuncia come un'esperienza in solitario decisamente interessante. Si tratta di un originale ma solido puzzle-game basato sull'engine di un FPS e che approfitta del grosso bundle per proporsi al pubblico. Non si può biasimare la qualità del titolo e, considerato il prezzo medio di un gioco attuale, è di certo un interessante modello di vendita. Bisogna poi tenere in considerazione che *Portal* resta comunque un esperimento videoludico sulla corrente generazione di hardware.

Le demo presentate finora mostrano delle sbalorditive applicazioni della portal gun, incentrando l'attenzione sull'uso intelligente che se ne fa, mentre la telecamera corregge rapidamente la vostra visuale una volta entrati all'interno di un portale.

Nonostante sia un'esperienza di gioco relativamente breve, saremo in grado di utilizzare l'arma all'interno degli ambienti in svariati modi: potremo infatti far cadere una cassa in un ciclo infinito o trasportarci dietro una torretta di guardia. Il titolo sarà collegato alla trama di *Half-Life*, nella quale Gabe Newell ha dichiarato che la protagonista femminile potrebbe avere un ruolo, ma resta da vedere quanto giusta e necessaria sia questa scelta.

Ad ogni modo, *Portal* resta l'unica vera incognita di *The Orange Box* e solo una lunga sessione di gioco ci dirà quanto sarà profonda l'esperienza offerta. Il nome lascia già immaginare qualcosa di solido in quanto a contenuti. *Half-Life 2* si presenta da solo, mentre *Portal* potrebbe offrire un'esperienza visiva mai vista in nessun altro puzzle game, e *Team Fortress 2* è in grado di rivoluzionare i match online negli FPS. Definirlo semplicemente solido forse non è appropriato. Tenendo conto della concorrenza e del rapporto tra prezzo e contenuti offerti, si può certamente dire che *The Orange Box* si preannuncia davvero spettacolare.



Quando il gioco si fa online...

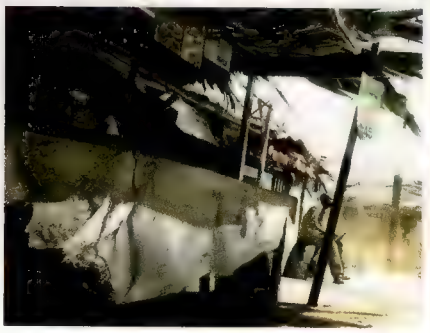
Aperture Science, la sinistra organizzazione che trama nell'ombra di Portal, gode anche di una presenza online (www.aperturescience.com), un sito che vuole diventare un terminale in-game. Diversi codici e comandi possono essere trovati facilmente in rete, offrendo vari dettagli sulla trama (ad esempio riguardo le prigioni cubiche chiamate "relaxation vault"). Il bizzarro ed esilarante questionario, unito alla sinistra voce fuori campo del trailer ("Se il tentativo non avrà successo fallirete e il test sarà terminato") lascia intendere ci sia qualcosa di decisamente più cupo, dietro agli allegri portali del titolo. Ad ogni modo, tale abbellimento al gioco non ha una motivazione ovvia: i quesiti matematici e le password da utilizzare per scoprire alcuni dettagli sul personaggio principale sembrano eccessivamente inappropriati.

Alcune applicazioni della portal gun potrebbero rivelarsi decisamente fuori di testa (sopra) ma potrete prendere dimestichezza con l'inconsueta arma attraverso un tutorial iniziale composto da semplici livelli di logica spaziale

FORMATO: **PS3, 360**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2008**

Resident Evil 5

La terra brucia e il male si insinua nel sangue e nella carne: è tempo di impugnare la pistola e dar vita a una nuova odissea di orrore e morte



La visuale è sempre in terza persona, ma sembra più ravvicinata rispetto al precedente episodio. La speranza è che il corpo del protagonista, in questo modo, non intralci troppo la vista

Quando Capcom annunciò il passaggio in esclusiva della saga di Resident Evil su piattaforma GameCube, si scatenò molto rumore per nulla. La serie horror di Shinji Mikami, infatti, nonostante gli indubbi meriti del passato, attraversava una lunga fase di stasi creativa.

Vittima degli stilemi da lei stessa dettati nella canonizzazione di un genere, il cosiddetto *survival horror*, la serie non riusciva più a proporsi se non ai fan già acquisiti, anch'essi sempre più stanchi e meno inclini a reiterare gli stessi gesti per sempre. Insieme alla malvagia Umbrella Corporation, anche Resident Evil crollava, implodendo e dilaniandosi con i suoi stessi artigli. Ma può un grande game designer non rendersi conto del vicolo cieco che sta percorrendo? Evidentemente no: fu così che Mikami, strappato il progetto di *Resident Evil 4* dalle mani dei suoi, lo ripensò da zero, sfornando un *Biohazard* rivoluzionario e coraggioso, tanto geniale quanto curato e rifinito fin nel minimo dettaglio. Abbandonati i fondali prerenderizzati, le telecamere fisse e i classici zombie di matrice romeriana, Mikami optò per una svolta action-horror improntata al dinamismo ipercinetico, senza per questo abbandonare il cuore del suo progetto originario: la centralità della sopravvivenza.

L'avventura grandguignolesca messa in scena su GameCube, PS2 e PC e ambientata in una Spagna suggestiva e meravigliosamente orrorifica, popolata di orde disumane di uccisori, non tradiva (come i meno attenti hanno indicato) il concetto di *survival horror*, bensì lo reinterpretava, dandogli nuovo smalto. Non più una fuga disperata dal male soverchiante fino all'inevitabile confronto con esso, ma un esasperato meccanismo darwiniano nel quale il più forte prevale. In 3D e con la visuale dietro le spalle, Leon Kennedy, eroe del secondo *Resident Evil* rinato a nuova gloria, contempla masse di nemici che lo assediano, lo braccano e cercano di tagliargli ogni via di fuga. Egli li affronta, intrappolato nella dicotomia sparare o correre, in un balletto di morte binario che non contempla ipotesi intermedie.

Resident Evil 5 riprende il modello di gioco del suo illustre predecessore e, abbandonati i lidi Nintendo (nonostante il Wiimote si sia rivelato vincente per i controlli di *Resident Evil 4*), si appresta ad entrare nella next gen propriamente detta su PS3 e Xbox 360. Abbandonato il setting europeo, il gioco si sposta in un'imprecisata terra africana. Nei filmati finora mostrati, vediamo un'ambientazione che ricorda, anche grazie alla musica di grande atmosfera, le suggestioni horror della sequenza iniziale de L'Esorcista. In una cittadina povera e degradata, il nostro eroe avanza schermandosi la vista dal sole accecante. Non è più Leon Kennedy, ma colui che iniziò la saga, quel Chris Redfield che, intrappolato nella villa del primo indimenticabile *Resident Evil*, ebbe modo di sperimentare sulla propria pelle gli orrori della malvagia Umbrella Corporation. In un clima di tensione crescente, egli assiste alla trasformazione di uno degli abitanti del villaggio. I suoi occhi strabuzzano, la sua espressione si

> "Chris Redfield, abbandonato il corpo S.T.A.R.S. e passato alla B.S.A.A., appare cresciuto, maturato, un uomo più duro e disincantato."

È importante prendere bene la mira. Un colpo alla testa può uccidere istantaneamente, uno alle gambe può far cadere il nemico, mentre mirare al braccio può disarmarlo

Chris Redfield, oltre alle armi da fuoco, dispone di un coltello per affrontare gli incontri più ravvicinati e di una radio per le comunicazioni.

E poi venne il buio

Uno dei meccanismi innovativi più interessanti finora svelati riguarda la riproduzione del modo in cui funziona la pupilla umana. Quando, durante il gioco, passeremo ad esempio da un ambiente molto soleggiato a uno buio, inizialmente non vedremo nulla. Occorrerà attendere quei secondi che l'occhio impiega per allargare la pupilla e far passare più luce. Inutile dire che questo meccanismo sarà utilizzato ai fini di gioco, quindi aspettatevi brutte sorprese quando vi troverete temporaneamente accecati. Stessa cosa all'inverso: gli occhi abituati ad ambienti bui dovranno adattarsi alla luce. Se considerate il fatto che il gioco è ambientato, almeno in parte, in ambienti africani riarsi dal sole, capirete che questo fattore peserà non poco, in termini di gameplay. Non possiamo che rallegrarcene: in un horror, la tensione deve essere sempre alta.

Il gioco punta molto sull'illuminazione dinamica, come potete vedere dall'effetto prodotto dal colpo esploso dal vostro fucile. Forte sarà il contrasto tra luce accecante e fitte tenebre.

deforma e in un attimo si scaglia contro Chris, animato da una cieca determinazione ad uccidere, proprio come i soggetti posseduti di *RE4*. Quello che poi mostra il trailer è un montaggio di diverse situazioni di gioco, che confermano la direzione intrapresa da Capcom, sebbene il producer assicuri che il prossimo trailer cambierà decisamente le carte in tavola mostrando un lato di *Resident Evil 5* ancora segreto. In attesa di scoprire di che cosa si tratta, possiamo constatare che il gioco sfrutta la potenza di calcolo delle nuove console in maniera molto oculata. Grande profondità di campo, magistrali effetti di luce (ottima l'idea di gestire il passaggio da un luogo scuro a uno luminoso e viceversa, che trovate descritta nel box), molti nemici contemporaneamente presenti su schermo e, chiaramente, un fotorealismo in alta definizione che rende ogni volto più minaccioso, ogni locazione più vivida. Chris Redfield, abbandonato il corpo S.T.A.R.S. e passato alla B.S.A.A., appare cresciuto, maturato, un uomo più duro e disincantato. Buon per lui, considerata la mole di orrori con la quale dovrà confrontarsi nell'Africa di *Resident Evil 5*. Proprio a proposito del setting, in America si sono scatenate furiose polemiche circa il presunto razzismo insito nel gioco Capcom. Non solo, sostengono i critici, ci sarebbe un uomo bianco che abbatte schiere di africani, ma gli stessi abitanti del villaggio, prima ancora di essere infettati, rappresenterebbero un'orda potenzialmente minacciosa, una chiara metafora dell'AIDS.

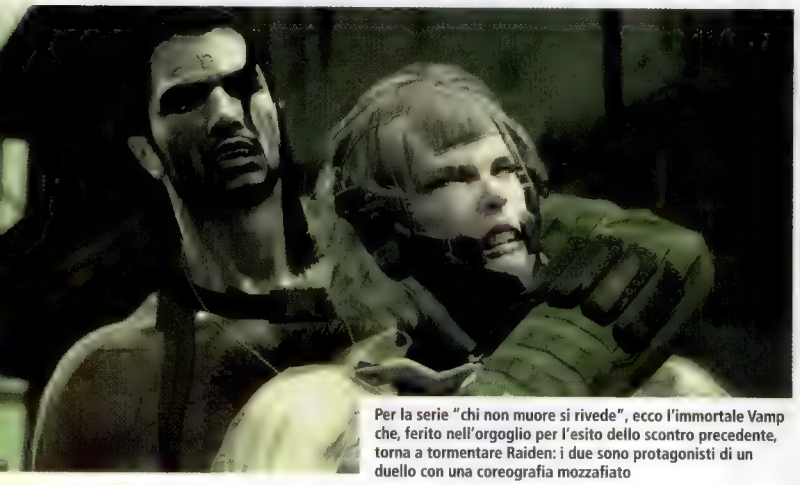
Nonostante il tema meriti indubbiamente una più approfondita trattazione (e non è escluso che presto **Game Pro** se ne occupi in un dossier), va detto subito che questa è un'accusa risibile, frutto della psicosi statunitense nei confronti del razzismo. Il razzismo nasce in realtà in gran parte proprio dall'ossessione che troppi hanno verso le connotazioni razziali. Che cosa avrebbero dovuto dire gli spagnoli di fronte al precedente capitolo, allora? Gli esempi sarebbero infiniti. Quel che ci auspichiamo è che Capcom possa procedere nel lavoro senza ingerenze o pressioni e che si torni a parlare solo di questioni tecnico artistiche attinenti a *Resident Evil 5* e al suo gameplay. Il mondo dei videogiochi non ha davvero bisogno di un altro stupido scandalo.

Il contagio è avvenuto. Ancora pochi secondi e questo povero ragazzo sarà suo malgrado trasformato in una macchina di morte.

FORMATO: **PS3, 360**
PUBLISHER: **KONAMI**
SVILUPPO: **KOJIMA PRODUCTIONS**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2008**

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

No place to hide: Solid Snake esce allo scoperto e, come un vecchio predatore ferito, è più velenoso e letale che mai



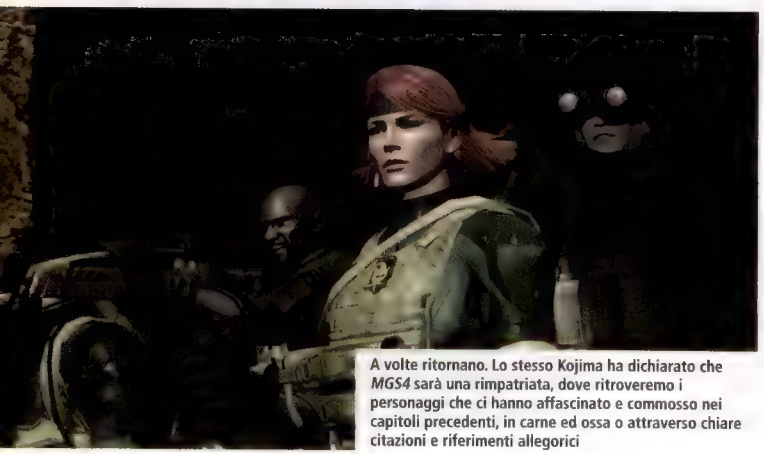
Per la serie "chi non muore si rivede", ecco l'immortale Vamp che, ferito nell'orgoglio per l'esito dello scontro precedente, torna a tormentare Raiden: i due sono protagonisti di un duello con una coreografia mozzafiato

Ci troviamo in Medio Oriente, in un piccolo villaggio sperduto nel deserto. Corre l'anno 2014, a 9 anni di distanza dalle vicende di Shadow Moses e 5 anni dopo il disastro del Big Shell. Solid Snake ha 42 anni. È avvolto dalla Octo-cam, oscura mimetica ultra-tecnologica fatta di polimeri plastici e fibre di carbonio, progettata dal suo geniale compagno Otacon. Nonostante l'indubbio carisma e la fama che lo precede, sembra fortemente invecchiato e provato nello spirito. La sua età apparente è un effetto collaterale della degenerazione cellulare precoce, dovuta al fatto che resta pur sempre un esperimento genetico, il clone del combattente leggendario Big Boss. Non sembra più l'eroe di un tempo, bensì solo un vecchio killer, come lui stesso si definisce.

Scopriremo presto, però, che Snake non è affatto cambiato: è ancora l'eroe di un tempo, pronto a sorreggere da solo il peso di salvare il destino dell'umanità. Dovrà affrontare ancora una volta la sua nemesi, Liquid Snake, incarnato nel corpo di Ocelot, determinato a portare la terra al collasso economico globale. Alle spalle del disegno di Liquid, si celano le enigmatiche trame dei Patriots, l'elite dei dodici ultracentenari dominatori occulti del mondo.

Questo scontro sarà finalmente l'epilogo di un'odissea che dura dal 1964, quando, in piena Guerra Fredda, il soldato denominato Naked Snake venne inviato in Unione Sovietica a recuperare lo scienziato ideatore dello Shagohod (in russo letteralmente "il mostro che cammina", antesignano del moderno Metal Gear) e tornò in patria segnato nel corpo e nell'anima.

Oltre agli *enfant terribles* ritroveremo anche gli altri personaggi della serie: la dottoressa Naomi Hunter, il Colonnello Roy Campbell, lo scienziato Otacon, l'intramontabile Vamp e un agguerritissimo Raiden, che indosserà una tuta da combattimento simile a quella del Ninja Gray Fox. Il nuovo letale Metal Gear resta in agguato nell'ombra.



A volte ritornano. Lo stesso Kojima ha dichiarato che *MGS4* sarà una rimpatriata, dove ritroveremo i personaggi che ci hanno affascinato e commosso nei capitoli precedenti, in carne ed ossa o attraverso chiare citazioni e riferimenti allegorici

Solid Snake e Liquid Snake incarnano i due aspetti antitetici dell'anima di Big Boss: la volontà di combattere per i propri ideali e il desiderio di vendetta che lo divora

Continua la straordinaria saga di *Metal Gear*, giunta al suo quarto episodio, nata dalla mente geniale di Hideo Kojima nel lontano 1987 per MSX2 e NES, capostipite dei giochi di genere Stealth, nei quali nasce per il giocatore l'imperativo di porre in atto strategie riflessive per sopravvivere e portare a termine la missione.

Metal Gear Solid è un gioco incentrato sulle scelte, che può essere interpretato con una duplice chiave di lettura, come avviene in molte opere nipponiche: da una parte abbiamo la scelta di Big Boss, Naked Snake, tra servire la patria e perseguire la sua guerra personale. Dall'altra, la scelta del giocatore di applicare la strategia che ne rispecchi al meglio le capacità e l'indole, come sottolineato ampiamente nel sorprendente meta-finale di *MGS2*. Il particolare talento di Kojima sta nel trasformare gli elementi di ambientazione del gioco in caratteristiche peculiari del gameplay in

Liquid Snake, la nemesi di Solid, si è ormai impossessato del corpo di Ocelot e ha tutta l'aria di essere un punto d'incontro tra la follia del primo ed il sadismo del secondo

Il duello

Il filmato dal quale sono tratte molte delle immagini che vedete su queste pagine, ha dell'incredibile. Mai prima d'ora si era visto un duello così serrato e, coreograficamente parlando, spettacolare. Vamp si confronta con un Raiden impareggiabile, per certi versi l'antitesi del personaggio apparentemente impacciato e fuori contesto interpretato nel capolavoro immortale che è *Sons of Liberty*. Eppure non è ancora certo che potremo controllare Raiden. Anzi, parrebbe proprio di no, come se Hideo Kojima, dopo aver forzato i giocatori a rinunciare a Solid Snake a beneficio dello scomodo Raiden, ora volesse vendicarsi delle rimostranze negando un chiaro oggetto del desiderio dei più.

un inscindibile connubio tra design e narrazione, che rende *MGS* una saga unica da molti punti di vista. Come traspare dai filmati rilasciati in anteprima, il gioco è esteticamente straordinario, sia per l'eccezionale impianto grafico, supportato da un motore all'avanguardia, sia per la meravigliosa art direction di Yoji Shinkawa, uno dei massimi esponenti dell'arte giapponese. Il character design e il mecha design sono curatissimi e fortemente allegorici. Le creature bio-meccaniche che infestano le zone di guerra, metà macchine e metà animali, sono particolarmente inquietanti. In effetti, con le odierne conoscenze in materia di ingegneria genetica, è facile pensare che mezzi e armi dell'imminente futuro possano avere questa connotazione; il difficile è renderlo visivamente con tale maestria. Le inquadrature di camera e i sensazionali eventi scriptati che movimentano l'azione di gioco rispecchiano il carattere volutamente cinematografico del prodotto, esaltato dalle musiche hollywoodiane di Harry Gregson-Williams. A livello tecnico sorprende la resa grafica del sistema di mimesi che, dall'apposita interfaccia, consente di cambiare in tempo reale la superficie della tuta secondo l'ambiente circostante. MGS anche nei capitoli precedenti aveva esplorato il concetto di mimesi, ma le tecnologie avveniristiche della tuta Octocam, molto vicine all'effetto della pelle di un camaleonte, sono il non plus ultra in materia. Altro elemento degno di nota è la fisica perfetta dei corpi e degli oggetti: in particolare vedremo Snake adattarsi alle sporgenze e pendere dai cornicioni con incredibile naturalezza.

Fiore all'occhiello di *MGS4* è senza dubbio l'intelligenza artificiale che controlla i personaggi, in special modo per quanto concerne le reazioni emotive alle azioni del giocatore: i nemici assumeranno un comportamento circospetto se allertati da un rumore nelle vicinanze e tremeranno letteralmente di paura quando Snake li terrà sotto tiro. Il gameplay è frutto di decenni di affinamento delle meccaniche di gioco che prevedono come elemento centrale il concetto di *sneaking* (la facoltà di muoversi furtivamente), come scelta consigliata rispetto al brutale conflitto a fuoco. A tale scopo, Snake avrà una benda sull'occhio sinistro, che lo renderà ancora più simile a Big Boss, denominata Solid Eye System: essa cela un sistema ottico ultratecnologico, utilizzabile come binocolo, radar, sensore ad infrarossi, indicatore tridimensionale delle planimetrie degli edifici e sistema di identificazione dei nemici. Il sistema CQC (Close Quarter Combat) ci servirà per uccidere, disarmare, stordire, interrogare e derubare il nemico delle sue armi. Prezioso alleato sul campo, infine, sarà il droide multifunzione MKII, comandato in remoto da Otacon, che potrà portare informazioni e rifornimenti di munizioni, nonché essere teleguidato direttamente da Snake per andare in avanscoperta in soggettiva ed addirittura stordire i nemici con una scarica elettrica. *MGS* è un'opera dal forte spessore filosofico, permeata da una visione lontana dagli stereotipi platonici del bene e del male assoluti, dove non ci sono buoni e cattivi bidimensionali, bensì uomini e donne dai principi incrollabili, determinati ad affermare la propria volontà a qualsiasi prezzo. Il messaggio che attraversa la saga è così sintetizzabile: "Le vittime di oggi saranno i carnefici di domani". L'unico che trascende da tale concetto è proprio Solid Snake, l'eroe pronto a tutto, anche ad uccidere se stesso (o meglio, l'uomo da cui è stato clonato) pur di salvare il genere umano. Snake non è più solo un uomo, ma l'incarnazione del concetto stesso di giustizia assoluta, senza padroni, ideologie o bandiere.

Solid Snake è precocemente invecchiato, forse malato terminale a causa della degenerazione accelerata delle sue cellule clonate. Ogni elemento del suo equipaggiamento rappresenta un segno distintivo della sua personalità e uno strumento essenziale della missione

FORMATO: **PS2, PE3, 360, PSP, DS, PC**
PUBLISHER: **KONAMI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **OTTOBRE**

Pro Evolution Soccer 2008

Come sempre, la sfida più grande per *Pro Evolution Soccer* è battere se stesso

Il dogma "squadra che vince non si cambia" è stato applicato da Konami durante tutti questi anni (11, per l'esattezza), con risultati generalmente ottimi. Konami, con *PES*, rappresenta l'esempio di come, grazie alla perseveranza, si possano raggiungere risultati apparentemente inimmaginabili, rischiando di andare a sfiorare il concetto di perfezione.

PES 2008 dovrebbe essere l'inizio di una nuova generazione di calcio, più attenta ai dettagli e sempre più votata alla simulazione estrema

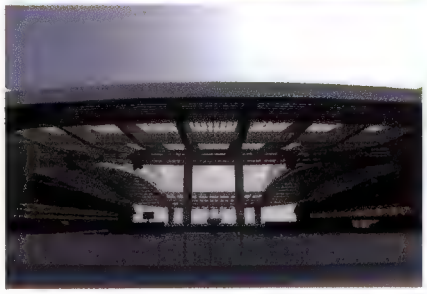
Ai suoi esordi, un manipolo di hardcore gamer con PlayStation rigorosamente modificata (parliamo della prima, ovviamente), era disposto a tutto pur di giocare al calcio "vero", fra versioni interamente in giapponese, campionati improponibili, "Roberto Larcos" sulla fascia e "Batutista" punta centrale. Ma erano altri tempi, tempi in cui la giocabilità pura era l'unico obiettivo di gamers disposti a passare sopra a tutto pur di effettuare gli schemi che avevano in mente. Con l'evoluzione delle console, dei generi e soprattutto delle offerte dei concorrenti, Konami si è dovuta adeguare e attrezzare, venendo incontro alle richieste dei fan, sempre più elevate e precise. Proprio la succitata giocabilità ha portato ad un cambiamento di tendenza: mentre in origine l'importante era il grado di simulazione, oggi giocare a questi livelli di realismo ha imposto in maniera naturale la presenza di competizioni ufficiali e licenze aggiornate di anno in anno. Ed è stato sempre questo l'enorme iceberg in rotta di collisione con la nave *PES* che, dopo averlo aggirato per un'intera generazione, si trova nella posizione di doverlo puntare e superare, rinnovando l'intero apparato di opzioni e modalità. Questo momento sembrerebbe essere arrivato, o quantomeno *PES 2008* dovrebbe essere l'inizio di una nuova generazione di calcio, più attenta ai dettagli e sempre più votata alla simulazione estrema. Dalle prime informazioni e immagini saltano subito all'occhio piccoli tocchi di classe: giocatori presenti sulle panchine e pronti ad alzarsi e togliersi la tuta, clima realmente variabile durante il match, magliette che si tirano e pubblico definito e reattivo. Ma è il cuore di *PES* a pulsare di nuovi battiti, e ce lo dimostrano specifiche immagini alle quali purtroppo non sono ancora seguite notizie precise: tifosi ipnotizzati da uno schermo al plasma dentro a un pub, giocatori a cena dopo una partita (o in ritiro?) e interviste a fine match, indicano un cambiamento molto interessante. Questi accorgimenti sembrano essere figli di una fusione con *Pro Evolution Soccer Management* e, anche se ci sembra improbabile (almeno al momento) accorpare i due titoli, di sicuro qualche elemento del manageriale Konami sembra aver trovato dimora nel nuovo *PES*. Sicuramente le immagini si riferiscono alla modalità Master League e, se da una parte fanno piacere, dall'altra generano qualche dubbio.

Gli intermezzi che mostrano la reazione dei nostri tifosi o il morale della squadra, fanno ben sperare in un maggiore coinvolgimento, ma temiamo che manchino nuovamente le competizioni ufficiali, rappresentate al solito dalla sola Master League che sinceramente inizia ad accusare il peso degli anni. A tal proposito, dopo aver acquisito sponsor come Adidas e Reebok che hanno garantito entrambe magliette

La pausa adesso prevede una piccola schermata che mostra la panchina, con scene classiche nel gioco del calcio, come l'allenatore che chiede il riscaldamento ad alcuni dei suoi giocatori. *PES 2008* sarà tutt'altro che avaro di queste piccole perle

Sono immagini come queste che annunciano il cambiamento di *PES* verso qualcosa di più coinvolgente e complesso. Takatsuka inoltre non ha mai negato la sua passione per l'online e non è detto che queste immagini non si riferiscano a tornei in rete

Questa immagine mostra chiaramente la trattenuta della maglia in fase difensiva. Speriamo nell'implemento di questa funzione mediante la pressione di un tasto, magari un dorsale, che ci permetta di gestirlo in maniera del tutto autonoma



La costruzione degli stadi sarà naturalmente più complessa, ma saranno i manti erbosi a beneficiare dei cambiamenti migliori. Oltre alle scelte cromatiche più vicine alla realtà, la loro consistenza cambierà a seconda del clima e della stagione

ufficiali sia per le nazionali che per le squadre di club, l'annuncio di Brasile, Turchia, Ghana, Costa d'Avorio e Portogallo fa ben sperare anche per la Nike, ma le solite notizie centellinate di Konami lasciano spazio solo a speculazioni. Ufficiale è invece l'altisonante nuova intelligenza artificiale, chiamata Teamvision, che permetterà non solo sfide più accanite in single player, ma spostamenti di giocatori più oculati e ragionati. Questo sistema si basa sui nostri movimenti, sulle scelte che adottiamo e sullo stile di gioco in toto, per interfacciarsi ed agire di conseguenza.

Questo dovrebbe evitare bug storici della serie, come la scarsa reattività del centrocampo quando si perde una palla, o i difensori che restano inspiegabilmente fermi, mentre metà della difesa sta attuando il fuorigioco. Per ciò che riguarda la next-gen (il gioco uscirà anche su PS2 e DS) la fisica del pallone dovrebbe inoltre garantire la totale assenza dei famigerati passaggi "sui binari": palloni pilotati più che calcolati, che rovinavano sporadicamente azioni splendide. Il Teamvision permette poi di distribuire palloni secondo le peculiarità dei giocatori, quindi vedere Ronaldinho sbagliare una palla facile è praticamente impossibile. La meta di Konami quindi è quella di avere una CPU sempre meno prevedibile e più camaleontica, capace di stupire a metà partita dopo aver attentamente studiato pregi e difetti della propria squadra. Sembra quasi che Takatsuka abbia deciso per uno strano ibrido fra idee nuove e vecchi pregi inserendo quanto più possibile, come se *PES* rappresentasse un ponte di collegamento fra la vecchia generazione e la nuova. Ipotesi avvalorata anche dall'edizione 360 dello scorso anno, una specie di versione hi-res che non offriva nulla di più, e che anzi presentava lacune inspiegabili, se paragonata a quella PS2. L'alone di mistero che avvolge *PES 2008* è ancora fitto, ma una cosa è certa: grazie alla connessione internet, nulla vieta a *PES 2008* di assumere le sembianze di una base alla quale aggiungere preziosi componenti nei mesi a venire. Sottovalutare un malato di calcio come Seabass è un errore che non va commesso.

Storie di vita vissuta

Durante la Mediacup dello scorso anno a Dublino, Takatsuka si è lasciato andare a simpatici commenti sulla saga di cui è padre. Parlando del nome del gioco, venne spontaneo chiedere come si sarebbe chiamato il prossimo *Winning Eleven*, considerando che in Giappone la saga era al decimo capitolo. Il suo commento fu: "Dieci anni fa nessun membro del team avrebbe mai ipotizzato 11 capitoli, ed ora il nome *Winning Eleven Eleven* per l'undicesimo capitolo ci sembra improbabile. È un bel problema, questo!". Di fatto il gioco si chiamerà *Winning Eleven 2008*, anche se il titolo viene dato per provvisorio.

FORMATO: COIN-OP, PS3
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
SVILUPPO: INTERNO
USCITA: SETTEMBRE (COIN-OP), TBA (PS3)

Tekken 6

Il mondo è un bel posto, e vale la pena di combatterci

Heihachi potrebbe insegnare una cosetta o due a Solid Snake, come pure a suo nipote. L'onda d'urto enfatizza le mosse più potenti. Sembra uno di quei colpi che fanno molto male il giorno dopo

Finora sono stati confermati tre nuovi personaggi, Leo, Miguel e Zafina (in azione sopra, in alto a destra), ma gli altri sono sempre gli stessi, da Jack a King

Ti prendo a calci da qui al Giappone

I picchiaduro non funzionano online, questa è una verità incontrovertibile. Al momento, non sembrano in grado di garantire la velocità necessaria per ottenere combattimenti precisi. Harada però è molto ottimista, quando parla della versione PSP di *Tekken: Dark Resurrection* come di un primo passo verso il suo stato dell'arte, soffermandosi a puntualizzare la differenza tra *Tekken* e altri giochi di lotta come *VF* e *DOA*. Questi ultimi si basano sul fatto che la reazione del personaggio alla pressione di un pulsante avviene a qualche fotogramma di distanza, mentre nel caso di *Tekken* il comando viene immediatamente trasformato in azione. Harada afferma che questo garantirà tutta una serie di nuove sfide nel gioco online, ma potrebbe in definitiva risultare il primo effettivo picchiaduro in rete che funziona bene. L'aggiunta dell'online a *Dark Resurrection* per il PSN è considerata il primo passo verso la medesima aggiunta anche ai futuri capitoli della serie su console.

In un recente evento privato di Bandai Namco, il creatore di *Tekken* Katsuhiro Harada ha parlato del sesto capitolo della loro più importante serie, cogliendo l'occasione per definire non solo ciò che questo gioco effettivamente è, ma anche ciò che non è. *Tekken* non andrà verso una grafica e una fisica realistica. "Non ci interessano, non rappresentano *Tekken*. Piuttosto, adesso stiamo lavorando alla grafica che abbiamo sempre voluto". Non c'è da sorprendersi: *Virtua Fighter* è per il realismo e la simulazione, *Tekken* è sinonimo di atmosfere surreali e spettacolo puro.

C'è un chiaro miglioramento grafico rispetto a *Tekken 5*: luci e ombre sui modelli dei combattenti sono perfette, e accompagnate da arene piene di fonti di luce di varia natura. Non vi sembra abbastanza impressionante? Contate allora che le arene mostreranno anche oggetti in movimento tra i personaggi e le fonti di luce. Ad esempio, in una foresta c'è un effetto di luce filtrata dalle foglie degli alberi, quanto mai realistico (se poi per voi tutto questo fosse solo una distrazione inutile, basterà distruggere, quando possibile, le fonti di luce). In aggiunta a tutto questo, vedrete onde che si frangono sulle spiagge, neve che si sfarina sotto i piedi dei personaggi e i soliti elementi da fare a pezzi in tutte e 12 le arene finora confermate. Un tagliente Harada ha puntualizzato che ogni singolo modello di sfondo sarà più dettagliato di ciascun personaggio presente in *Tekken Tag Tournament*, mentre tutti i personaggi principali sono stati costruiti inizialmente come modelli 3D nudi, a cui poi sono stati aggiunti individualmente i vestiti. Questo permetterà di cambiare costume anche fra personaggi diversi di stazza simile, ma Harada ha puntualizzato che "era un lavoro essenziale, altrimenti la fisica sarebbe risultata strana", enfatizzando questi dettagli come parte integrante dell'esperienza di *Tekken*.

Tekken si era tradizionalmente distaccato dagli ambienti con elementi da distruggere, ma a quanto pare la caratteristica è tornata in tutta la sua spettacolarità

Ma, gioco alla mano, *Tekken* è sempre *Tekken*, e nella sua ultima incarnazione non cambia poi di molto. Fra le nuove aggiunte figura un sistema "Rage", con il quale il personaggio acquisirà maggiore potenza nelle situazioni critiche, con spettacolari effetti di fuoco sulle mani.

Tuttavia, la parte più interessante di questo nuovo *Tekken* non ha niente a che fare con nuove caratteristiche di gameplay o nuove prodezze grafiche. *Tekken 6* utilizzerà i telefoni cellulari come aggiunta chiave all'esperienza di gioco, in modo che gli utenti possano personalizzare i propri personaggi, osservare i mutamenti del loro posto in classifica e visualizzare i propri record personali. Mentre Sega sta costruendo cabinati per coin-op dai costi d'installazione sempre più proibitivi e dalle richieste in termini di spazio sempre maggiori, Namco sta cercando di ottimizzare *Tekken* in modo che non necessiti di troppo spazio né di applicazioni dedicate (come la rete TV di *Virtua Fighter*). La comunità degli utenti verrà realizzata utilizzando i cellulari dei giocatori, informandoli, magari, di un evento imminente dove si potrebbero vincere oggetti particolari, o cose del genere. Ma l'online non è di certo la preoccupazione primaria degli sviluppatori di *Tekken*, e non sarà presente neppure una modalità di scontro in rete, anche se i giocatori potranno scambiarsi i loro ghost. E, nonostante gli annunci di Harada, sembra proprio che la reale differenza dai suoi predecessori, per *Tekken 6*, sarà prettamente grafica, con fondali interattivi e mosse spettacolari che creano effetti pirotecnici intorno agli scontri. C'è sicuramente un grande potenziale nella connessione fra cellulari e coin-op, ma sarà una funzione difficilmente implementabile al di fuori del Giappone, e dovremo ancora attendere per qualche modalità online nella versione da casa. *Tekken 6* si trova a metà strada tra la coerenza al passato e la volontà di portare la serie a un livello successivo: non c'è nulla di realmente rivoluzionario, ma alcune interessanti novità.

Le storyline separate eppure intrecciate dei due personaggi principali li vedono attraversare combattendo sette reami affascinanti ma al tempo stesso raccapriccianti, nel tentativo di trovare una soluzione ai loro traumi personali

Folklore

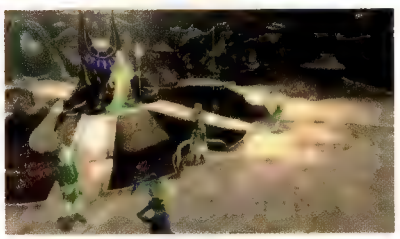
Per quanto sia ambientato in un lontano villaggio irlandese, le origini giapponesi di *Folklore* sono pienamente evidenti

Due personaggi vengono attirati nella misteriosa città di Doolin, portale per un aldilà onirico in cui gli spiriti dei defunti si mescolano con la fantasia. Perché si trovano lì? Come ci sono arrivati? Perché non sono sorpresi dall'incontrare spaventapasseri parlanti nel pub locale? L'ambientazione di *Folklore* affonda le radici nella tradizione occidentale, certo, ma la sua storia porta i segni dei giochi orientali, in cui la logica narrativa viene dopo il mistero e la suggestione visiva. Da quanto mostrato finora è evidente che i misteri di *Folklore* sono molti e non vengono spiegati nei suoi enfatici dialoghi, mentre l'estetica è vibrante, varia e incessantemente affascinante, spesso molto oltre gli standard visivi settati dall'attuale generazione di console.

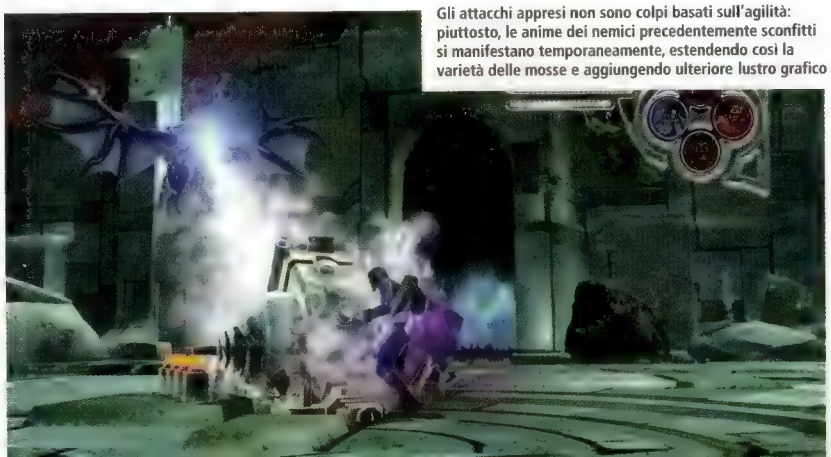
Il giocatore interpreta sia lo scettico Keats, che ritiene le sue esperienze sull'isola prettamente allucinatorie (pur non sentendosene disturbato), che Ellen, una ragazza folle in cerca della madre scomparsa. Keats, assunto malvolentieri da una rivista che tratta di eventi paranormali, ha ricevuto una confusa chiamata da una donna convinta che le fate vogliano ucciderla, e si imbarca immediatamente per Doolin allo scopo di incontrarla. Arriva dunque nel luogo dell'appuntamento contemporaneamente a Ellen, ma entrambi scoprono che il loro contatto è stato assassinato. Come giungano a tale conclusione senza nemmeno esaminare il corpo non è dato saperlo, ma non siete qui per perdere tempo con la logica: il gioco preferisce infatti trascinare chi vi si avventura in un inarrestabile fiume di stranezze. Dunque, i due prendono strade diverse, ma comunque intersecate, per esplorare una serie di mondi meravigliosamente bizzarri, ognuno accompagnato dal proprio cicerone fantastico: uno spaventapasseri per Ellen e l'Uomo Invisibile per Keats.

I mondi sono abitati da creature pericolose conosciute come Folk ('Gente'), che è necessario combattere. Sconfitto il nemico, è possibile assorbirne l'anima con un deciso movimento del Sixaxis verso l'alto, il che consente di aggiungere la sua abilità al repertorio d'attacchi. Gli oltre 100 Folk da combattere garantiscono un numero di mosse parimenti generoso, sebbene sia possibile equipaggiarne solo quattro per volta. Alcuni nemici saranno più vulnerabili a certi attacchi in particolare, costringendovi ad avvicinarli in un certo ordine per assorbire le tecniche che vi doneranno il vantaggio decisivo e aggiungendo un lato tattico alle vostre scelte su quali mosse equipaggiare.

Con Yoshiki Okamoto, produttore esecutivo di *Devil May Cry* e *Resident Evil*, al timone, non c'è dubbio che il team di sviluppo di Game Republic abbia le credenziali per la realizzazione della killer app tanto necessaria alla PS3. Nonostante un primo sguardo abbia rivelato un mondo onirico e magnetico, il gioco dovrà ampliare il raggio delle sue interazioni al di là di qualche scontro e dei dialoghi incoerenti per diventare davvero leggendario.



Il design delle creature di *Folklore* è un trionfo di immaginazione e di rottura con i canoni estetici più comunemente esplorati nei JRPG. La sottile aria da Studio Ghibli che in esse si respira è sempre una buona cosa



Gli attacchi appresi non sono colpi basati sull'agilità: piuttosto, le anime dei nemici precedentemente sconfitti si manifestano temporaneamente, estendendo così la varietà delle mosse e aggiungendo ulteriore lustro grafico

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEJ**
SVILUPPO: **GAME REPUBLIC**
ORIGINE: GIAPPONE
USCITA: **NOVEMBRE**

Chiacchiericcio

Le prime battute del gioco sono scandite da una serie di conversazioni: i dialoghi dei personaggi appaiono come balloon che si sovrappongono alla scena, mentre inquietanti cambiamenti della profondità di campo conferiscono loro una qualità ultraterrena. Tuttavia, per quanto il gioco sia pieno di testo, tali conversazioni non offrono opzioni alternative. Di conseguenza, la parte iniziale del gioco par difettare di movimento: l'unico momento in cui il giocatore ha il controllo è durante le camminate da un lungo dialogo all'altro. Le cose prendono velocità con l'entrata nel Netherworld, dove i combattimenti aggiungono una benvenuta diversificazione ai controlli.

Lair

La grafica, in un gioco Factor 5, è un presupposto. Ma la grafica, come è noto, non è tutto

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SONY**
SVILUPPO: **FACTOR 5**
ORIGINE: **US**
USCITA: **SETTEMBRE**

Se l'annuncio del sensore di movimento nel Sixaxis è sembrato un po' il classico "Ce l'ho anch'io!", l'ambizione di Sony di dare credibilità alla sua "attrazione" ha sempre sperato sull'arrivo di un gioco come *Lair*. Nel frattempo, ben poco è emerso a giustificare il meccanismo di controllo: di solito, finora non abbiamo visto altro che sezioni infilate nel gameplay all'ultimo secondo, che richiedevano trucchetti di equilibrio o poco più. Non c'è mai stato un gioco che sfruttasse appieno le potenzialità di movimento e controllo del Sixaxis, e che andasse oltre l'interpretazione di *Flow*, tutta basata sulla rotazione.

Cosa potrebbe soddisfare meglio questo tipo di esigenze, di una classica esperienza di volo? E con i draghi di *Lair*, il Sixaxis riesce finalmente a incanalare i movimenti del pad in qualcosa di sostanzialmente più pregnante: convincere un bestione alato a realizzare una capriola a mezz'aria o una folle discesa sotto un ponte.

E visto che stiamo parlando di un gioco sviluppato da Factor 5, lo studio che ci ha regalato lo spettacolare *Rogue Squadron*, *Lair* dovrebbe essere in buone mani. Ovviamente, senza dimenticare che una bestia di 40 tonnellate somiglia a un X-Wing solo nel fatto che entrambi volano. Finora, abbiamo potuto seguire i progressi del sistema dei controlli, fondamentale per garantirvi un'esperienza gratificante in sella al vostro drago. Il sistema si è rivelato finora funzionale, con qualche piccolo problema dovuto alla difficoltà oggettiva di ottenere un movimento organico in modo fluido ed elegante.

Attualmente, la vostra cavalcatura si muove e compie gloriose acrobazie celesti in perfetto unisono con i vostri stessi movimenti (i movimenti più arditi danno ancora qualche problema), ma, d'altro canto, il volo del vostro drago non è ancora la piena giustificazione del sensore di movimento del Sixaxis che ci aspettavamo. La rovesciata di 180° (attivata da un deciso movimento verso l'alto del pad) è poco affidabile, e il movimento a terra, indubbiamente ingombrante, è intralciato vieppiù da una telecamera poco curata.

Non c'è dubbio sul fatto che i controlli continueranno a essere migliorati, considerato che lo sviluppo non si fermerà fino alla data d'uscita, ma, a parte qualche ovvia goffaggine nella meccanica del gioco, sono altre le preoccupazioni più gravi in ballo su *Lair*, sia per quanto riguarda le sue altre caratteristiche, sia per il modo in cui tutti i suoi elementi verranno incastrati insieme. Elementi che, ammettiamolo, poco probabilmente vedranno cambiamenti radicali da qui all'uscita del gioco.

Nelle diverse missioni che abbiamo provato, il gioco era continuamente interrotto da intermezzi troppo lunghi volti ad annunciare prossimi eventi o missioni da compiere, creando una cesura troppo profonda e netta tra gameplay e struttura circostante. Il combattimento, sebbene limitato nei primi livelli del gioco, promette di espandersi appena imparerete nuove mosse, permettendovi anche di appropriarvi delle cavalcature degli avversari. Naturalmente, speriamo che *Lair* proceda in questo modo, offrendo obiettivi più diversificati nelle varie missioni e garantendo maggiore libertà all'interno delle stesse, così che l'esperienza di gioco diventi più appagante e il titolo stesso si dimostri qualcosa di più che il mezzo per sdoganare una periferica con poche e striminzite applicazioni.

Drago con vista

Il mondo di *Lair* è fatto di paesaggi montuosi e irti di rocce che si ergono contro un cielo livido e cupo. Ma non è tanto il panorama aereo a lasciare senza fiato l'osservatore, quanto le città, piene di incredibili dettagli. In effetti, a volte è difficile orientarsi al di fuori di esse, soprattutto a causa di quei tanto esaltati effetti di luce che vi accecheranno ogni volta che abbasserete o solleverete la visuale sul livello dell'orizzonte. Potrà anche essere un'esperienza realistica, ma il più delle volte si rivela fastidiosa. Speriamo vivamente che Factor 5 la bilanci meglio prima dell'uscita del gioco.

Sebbene la vostra interazione sia limitata all'inizio, imparerete più abilità e potrete potenziare l'equipaggiamento man mano che completerete le missioni principali

Nonostante il combattimento a terra sia incredibilmente sgraziato, sbaragliare intere linee nemiche dà una grande soddisfazione, così come afferrare gli avversari e farli sfracellare dall'alto

Il segreto di un buon combattimento è trovare la giusta concatenazione di attacchi e incantesimi fino a impedire all'avversario di rispondere

Geralt è una creatura notturna, ma dovrà trovare il modo di interagire con l'ambiente circostante e le sue attività diurne

The Witcher

Ecco che cosa accade quando la magia non ha niente a che fare con le fate

È rinfrancante avere a che fare con una trama uscita dalla penna di uno scrittore serio e con dei dialoghi davvero articolati

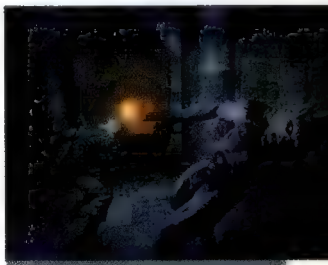
FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **CD PROJEKT**
ORIGINE: **POLONIA**
USCITA: **OTTOBRE**

C'era una volta il genere fantasy. Era un mondo popolato di gnomi e folletti gioiosi, di arcobaleni dalle tinte troppo accese e cascate che brillavano come diamanti. Poi è calato il buio. Niente più draghi da combattere o maledizioni da spezzare: adesso i veri nemici sono i demoni interiori. E i nostri eroi non sono più cavalieri senza macchia, ma anime tormentate sempre sull'orlo della perdizione.

Nella penombra di un'età oscura che somiglia al medioevo ma è agitata da problemi contemporanei, si muovono figure misteriose in cerca di una direzione morale, di una via per la salvezza. È questo il mondo di *The Witcher*, romanzo del polacco Sapkowski che i connazionali di CD Projekt hanno trasformato in un GdR d'azione di sorprendente profondità. Siamo nei panni di Witcher Geralt, il migliore di un gruppo di cacciatori di mostri dotati di abilità particolari grazie a una sorta di modificazione genetica. I Witcher possono usare armi di vario tipo nonché incantesimi, ma soprattutto sembrano completamente privi di emozioni. Geralt, però, non è un semplice mercenario, ma ha conservato alcuni tratti umani a causa di un errore nel processo di mutazione. È questo a cambiare i suoi rapporti con l'universo del gioco e a rendere fondamentale l'aspetto etico delle sue decisioni. Anche perché questa volta le scelte sono definitive, come nella vita reale: non si torna indietro al momento in cui si è sbagliato, non si ripercorre la stessa strada due volte. Il meccanismo di salvataggio, e soprattutto la struttura del gioco, contemplano delle scelte le cui conseguenze a lungo termine sono imprevedibili e impossibili da cambiare. Se in una missione si decide di uccidere, ad esempio, si potrà non riscontrare cambiamenti immediati nella ricompensa prevista, ma si darà inizio a una serie di reazioni i cui effetti si manifesteranno ad un punto del gioco in cui non si potrà tornare indietro.

I rapporti di Geralt con il proprio mondo sono, infatti, decisamente complessi, anche perché lo vedono impegnato nel tentativo di riappropriarsi dei segreti della sua casta, sottratti misteriosamente da qualcuno che vuole ottenere l'irresistibile potenza dei Witcher. Non dimentichiamo che i nostri sono delle algide macchine da guerra e che, quindi, il combattimento ha un ruolo fondamentale nel gioco. Anche in questo caso i ragazzi di CD Projekt hanno preferito una soluzione innovativa, evitando di costringere i giocatori a cliccare forsennatamente sul mouse, a vantaggio di un sistema che prevede la ricerca di un certo ritmo tra attacchi e difesa e la scelta, prima del combattimento, dello stile e del tipo di magia da adottare. Se a questo aggiungete un mondo estremamente articolato (funestato da razzismo, guerre e inquinamento), personaggi dall'IA complessa, un sistema meteo variabile e una grafica sostenuta dal versatile motore Bioware, avrete un'idea delle potenzialità di *The Witcher*.

Il mondo di *The Witcher* ha spesso una qualità cupa e decadente che richiama l'atmosfera fosca delle tematiche



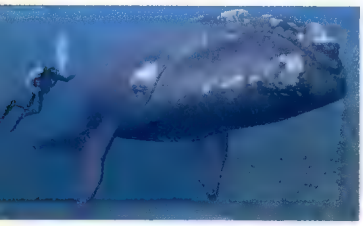
Non luogo a procedere

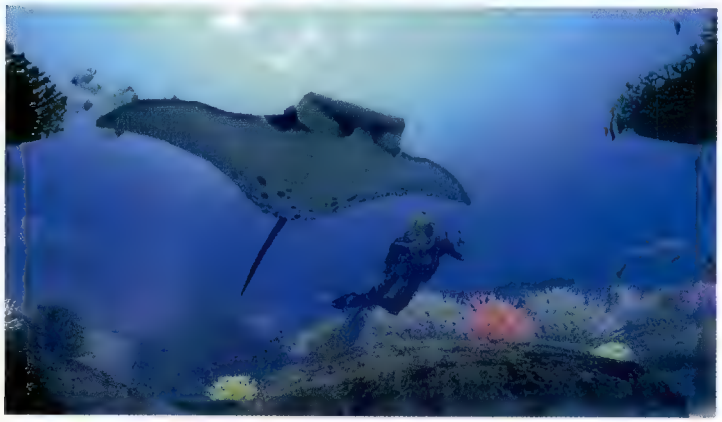
Anche i cacciatori di mostri hanno una vita sociale e, quando decidono di uscire, non è raro incontrarli in una taverna. Qui Geralt potrà rifocillarsi con cibo e bevande, recuperando la propria condizione fisica, ma potrà anche offrire un giro agli altri clienti per fare amicizia. Se poi dovesse curare una ferita, o migliorare alcune delle proprie capacità, potrebbe addirittura rifornirsi di erbe e pozioni. C'è solo un problema: se Geralt alzerà troppo il gomito prenderà una sonora sbronza, che si manifesterà tramite un crescente blurring dello schermo. Inoltre, tra gli indicatori di salute ce n'è uno che segnala il grado di tossicità nel sangue del protagonista, legato, a sua volta, all'assunzione delle pozioni. Queste ultime possono dare una mano nei giorni di pioggia ma, tristemente, intossicano fino alla morte se non vengono usate con cautela.

FORMATO: **WII**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **ARIKA**
ORIGINI: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (GIAPPONE), TBA (EUROPA)**

Forever Blue

Sfortunatamente, niente vasca dei calamari giganti!



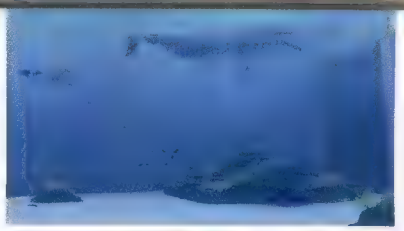


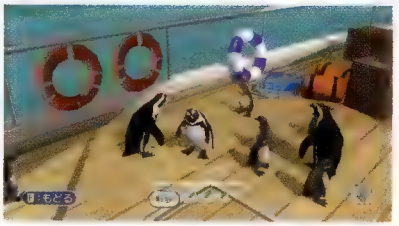
Gli ambienti sono realizzati in modo spettacolare, dalla delicata superficie scintillante ai coralli in technicolor sparsi sotto le onde. Con uno schema comportamentale accuratamente riprodotto, gli animali si presentano come alieni affascinanti

Il predecessore di *Forever Blue*, *Everblue*, era una specie di UFO sul radar della PS2, quando uscì nel 2001. Si trattava di un gioco di immersioni con una componente di collezionismo e scambio, oltre a contenere anche un fuorviante cambio di ritmo. *Forever Blue* è basato sullo stesso concetto, ma il Wii gli ha donato nuove prospettive.

Tutto il sistema può essere da subito definito complesso ed elaborato, dal nuoto con il Wiimote, che permette di cambiare direzione con un semplice tocco, fino al fatto che stiamo parlando del primo gioco che utilizza la SD card in modo che si possano ascoltare i propri MP3 preferiti durante l'esplorazione. Ancora meglio: nel gioco c'è anche un'opzione che permette di esplorare i fondali con un amico, usando il wi-fi, e si avverte un innegabile senso di pace nel muoversi lentamente attraverso il vasto blu, semplicemente osservando il mondo circostante.

È interessante come *Forever Blue* si concentri sull'esperienza piuttosto che sul classico muoversi da un punto A a un punto B. Il giocatore nuota attraverso una varietà di ambienti nel sud del Pacifico, esplorando grotte, relitti e banchi di coralli, e scoprendo la vita marina. A seconda della specie di pesci o mammiferi incontrati, si può interagire con essi. Ad esempio, si può accarezzare un delfino (potrete farvelo amico e convincerlo a farvi trainare da lui), o semplicemente si può scegliere di fluttuare nelle profondità e osservare il comportamento degli animali. Il gioco vi darà a questo proposito utili informazioni, come il nome scientifico della specie che state guardando. Per un'esplorazione più strutturata, potrete anche scegliere di diventare una guida per le immersioni, lavoro che offre missioni di diverso tipo, come esplorare un'area o fotografare tutti e 288 i tipi di pesci presenti. Ognuno sarà poi inserito nel vostro diario, cosa che potrà diventare motivo di sfoggio e di orgoglio personale. Ammettiamolo: lo sconfinato oceano non è mai sembrato così invitante.





Forever Blue **mostra decisamente un lato illuminante sulla pacifica esplorazione degli oceani, dagli acquari alle divertenti esibizioni dei pinguini sul lucido ponte del vostro battello**

Burnout Paradise

Guida sicura? No, grazie!

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **CRITERION**
ORIGINI: **UK**
USCITA: **TBA**

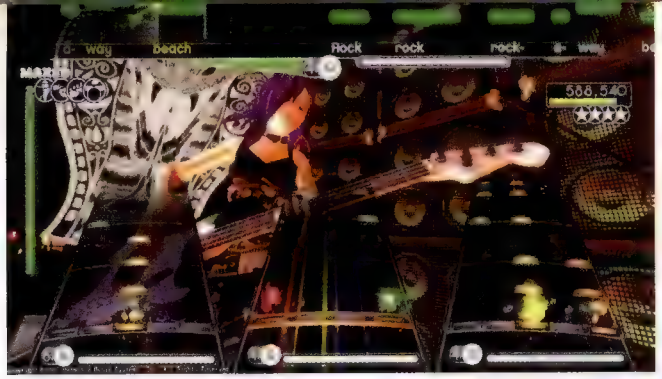
Le città potranno inizialmente sembrare ricostruzioni fedeli di un normale sistema stradale, ma basterà mettersi alla guida per scoprire subito rampe nascoste, spazi acrobatici e ostacoli che non chiedono altro che di essere sfruttati al meglio

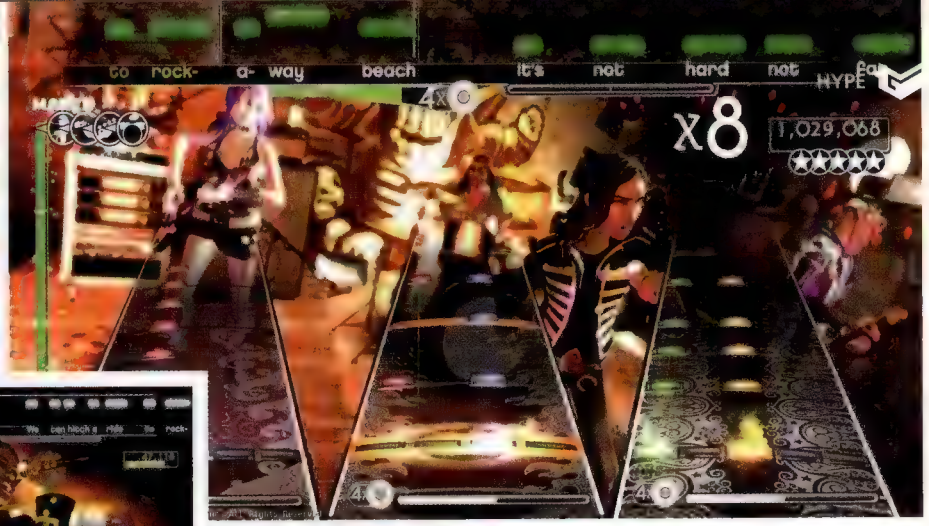
Una guida folle ed estrema è sempre stata la caratteristica principale di **Burnout**, la serie che incoraggia quanto nessun'altra a tentare manovre folli contromano e assalti brutali contro gli altri piloti in gara. Il primo capitolo per la nuova generazione (a parte il porting per 360 di **Burnout Revenge**) cerca di mantenere questo nucleo centrale di follia, aggiungendovi una struttura aperta fatta apposta per garantire un'attitudine perfetta alla corsa su strada.

Ambientato a Paradise City, il gioco permette di esplorare, correre e avere i soliti pazzeschi incidenti in un'area di gioco che fa della fluidità e della velocità il suo forte: nessun tempo di caricamento o menu fastidiosi. Per iniziare una corsa basta fermarsi nei pressi di una qualunque macchina sulla strada che sembri in vena di gareggiare con voi. Ovviamente, questa è una mossa vincente nell'online, ma l'enfasi è sempre posta sulle acrobazie spettacolari e sulle corse a tutta velocità.

In termini di stile e dettagli grafici, il gioco è ancora e assolutamente **Burnout**. Le macchine sono lustre e brillanti (all'inizio della corsa, certo!), e le animazioni degli incidenti al rallentatore sono, come sempre, più accurate della realtà stessa. Appena si impatta sull'ostacolo, il gioco mostra il veicolo ripiegarsi come una fisarmonica, mentre cocci di vetro e metallo volano tutt'intorno. **Burnout Paradise**, spettacolare come si mostra, non va oltre le aspettative, ma questo non darà certo fastidio ai fan della serie. Se sia solo un capitolo come gli altri, o un nuovo inizio nella nuova generazione, dipenderà molto dalle innovazioni promesse nel multiplayer online.

Il gioco ha una grafica spettacolare, soprattutto nell'uso degli effetti di luce. Peccato che si possano apprezzare appieno solo quando la propria auto si sfracella contro un muro al rallentatore!





Il look di *Rock Band* sarà da subito familiare a chi conosce i prodotti Harmonix. Da sinistra a destra abbiamo nell'immagine: chitarra, basso e batteria, mentre in alto c'è la linea vocale

Rock Band

Cercasi possessore di periferica batteria per gruppo cover online sul canale Live. Astenersi perditempo

Se dobbiamo analizzare il fenomeno dei rhythm game, al solito troviamo in pole position la popolazione del Sol Levante, persa da anni all'interno di sale giochi che sembrano più studi di registrazione che altro. In Europa, invece, il fenomeno è sempre stato di nicchia, sino a quando però l'industria dei videogiochi non si è imbattuta in *Frequency* e *Amplitude*, due autentiche perle del genere sviluppate da Harmonix. Ma la casa di Cambridge sognava un concetto che andasse ben oltre il semplice utilizzo del joypad. L'idea fu quella di rendere l'esperienza ancora più completa e, dopo aver utilizzato i due titoli come una sorta di prove generali, la rivoluzione ebbe un nome ben preciso: *Guitar Hero*, perfetto connubio fra periferica esterna e meccanica di gioco. Dopo un seguito che è riuscito a migliorare un prodotto già quasi perfetto, il brand è passato fra vicissitudini varie nelle mani di Neversoft, mentre Harmonix ha optato per un sviluppare qualcosa di totalmente nuovo.

In genere sono proprio la competizione e il bisogno di distinguersi a spingere verso nuove strade, ed è forse per questo che Harmonix ha deciso di "esagerare", portando tutte le componenti di una classica formazione rock (da qui, *Rock Band*) a interagire fra loro all'interno di un solo videogioco. Basso, batteria, chitarra e voce sono selezionabili e singolarmente giocabili in quello che potrebbe essere l'autentico punto di svolta di un genere. In *Rock Band*, la chitarra sarà ancora più simile alla sua controparte reale e si arricchirà di altri 5 tasti per i "solo". Oltre ad averne incrementato precisione e reattività, la Stratocaster (sì, il gioco è sponsorizzato Fender) non sarà avara di tocchi di classe come il colore dei tasti anche sul manico, così da capire al primo sguardo la posizione della mano lungo il ponte. La stessa cosa, logicamente, varrà per il basso, mentre la batteria potrà vantare quattro pezzi più il pedale per simulare la grancassa e le bacchette. Per quel che riguarda i futuri David Bowie, invece, il microfono capterà le vostre velleità artistiche grazie al riconoscimento dei fonemi, del tempo e dell'altezza della nota rispetto alla scala. A dir poco ambizioso quindi, *Rock Band* ha scelto la via dell'innovazione e della cooperazione nel tentativo di offrire ciò che potrebbe rivelarsi l'esperienza multiplayer (anche in rete) più innovativa di questi ultimi anni. L'unico punto oscuro resta il prezzo, che potrebbe rendere inaccessibile il capolavoro annunciato di Harmonix, ma l'importante è sviluppare e sdoganare un concetto, e questa volta sembra proprio che le regole stiano per cambiare in maniera radicale. Prenotate la sala prove.

Il gioco partirà con le canzoni che potete leggere nel box, dopodiché avrà a disposizione aggiornamenti settimanali per ogni console. Si potranno addirittura scaricare album completi

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **HARMONIX**
ORIGINE: **US**
USCITA: **INVERNO**

I am the one and only

1970
The Who "Won't Get Fooled Again"
Mountain "Mississippi Queen"*
David Bowie "Suffragette City"
Black Sabbath "Paranoid"*
Blue Oyster Cult "Don't Fear the Reaper"
The Ramones "Rockaway Beach"

1980
Rush "Tom Sawyer"
Bon Jovi "Wanted Dead or Alive"

1990
Nirvana "In Bloom"
Stone Temple Pilots "Vasoline"
Weezer "Say It Ain't So"
Foo Fighters "Learn to Fly"
Metallica "Enter Sandman"

2000
The Hives "Main Offender"
The Strokes "Reptilia"
Queens of the Stone Age "Go With the Flow"

Se scrivere di musica è come canticchiare di sesso, commentare le schermate fisse di *Rock Band* è a questo punto altrettanto inutile. Al di là di questo, gli intermezzi in *Rock Band* sono molti simili a quelli visti in *Guitar Hero*, e ricalcano i cliché più famosi delle rockstar

Battle Chess aveva animazioni uniche per ogni battaglia. Con un numero più alto di creature, però, questo diventa impossibile, così le animazioni d'attacco sono un po' generiche e non suggeriscono un senso di impatto fisico tra i mostri

Eye Of Judgment

Battle Chess incontra *Magic: L'adunanza* in uno dei primi giochi proposti insieme al PlayStation Eye

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SONY**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINI: **GIAPPONE**
USCITA: **NOVEMBRE**

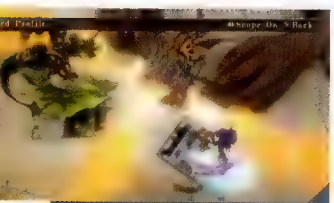
I giochi di carte sono spesso profondi, strategici e complessi. Non sono certo una viscerale espressione di combattimento. Fino ad ora, i videogiochi che hanno cercato di ricreare su schermo il successo di giochi di carte come *Magic: l'Adunanza*, hanno però miseramente fallito nel loro intento. *Eye Of Judgement* ha avuto tuttavia la brillante idea di unire insieme cartaceo e virtuale, utilizzando il PlayStation Eye per riconoscere le carte che gli vengono poste davanti, e facendo poi prendere vita sullo schermo alle creature raffigurate, che si affronteranno in spettacolari combattimenti.

Poiché verrà venduto in bundle con il PlayStation Eye, il gioco conterrà anche un mazzo base di carte, che potrete incrementare acquistandone altre e accumulando un'enorme selezione di mostri e incantesimi con cui dare battaglia ad amici e conoscenti, con le spese del caso, come sa chi è appassionato dei giochi di carte collezionabili classici. È potenzialmente uno schema che porta i suoi guadagni, e Sony conosce il suo mercato: gli effetti grafici sfarzosi e quasi esagerati che colpiscono fin troppo la visione, combinati con una martellante colonna sonora metal, sono chiaramente costruiti per attrarre un pubblico molto giovane.

Nonostante una certa iperattività visiva, l'azione del gioco non risulta frenetica: una griglia di nove caselle rappresenta il campo di gara, e all'inizio di ogni turno alle caselle è assegnato un elemento: terra, aria, fuoco o acqua. Selezionando cinque carte dai rispettivi mazzi, i giocatori evocheranno le creature descritte dalle carte. Ogni creatura corrisponde ad un elemento e riceve bonus e penalità a seconda della casella su cui è posizionata. Se un mostro viene evocato su una casella adiacente a quella del nemico, le due creature combatteranno, dando luogo a una breve sequenza di intermezzo in cui un modello sorprendentemente scarso di poligoni castigherà l'altro. Il successo o la sconfitta dell'attacco sono determinati dalle statistiche delle creature e da altri criteri, tra cui la posizione in cui l'avversario incassa il colpo. L'obiettivo della partita è di conquistare per primi, con le proprie creature, cinque delle nove caselle disponibili su schermo. Questo farebbe pensare che il giocatore che piazza per primo una carta ne risulti avvantaggiato, ma una strategia così semplice sarà intralciata da alcune carte speciali e incantesimi che comportano cambiamenti sul campo di battaglia, risvegliando carte dormienti e cambiando l'assetto degli elementi in gioco.

Eye Of Judgement sarà una prova interessante, non solo perché sarà uno dei primi giochi a utilizzare il PlayStation Eye, ma anche per il fatto che propone un sistema di marketing incrociato potenzialmente lucrativo. Portare i giocatori a collezionare carte si basa su una serie di piccoli acquisti, praticamente l'opposto dell'alto investimento iniziale che serve a procurarsi una PS3. Offrire il gioco di carte come elemento indipendente dal gioco per PS3 significa che il suo successo non avrà bisogno di contare sulla base installata delle console. In questo modo, se il gioco di carte avrà seguito, coinvolgerà in generale gli appassionati di carte collezionabili e nel contempo agirà come elemento di cross-marketing. Una strategia che potrebbe rivelarsi vincente.

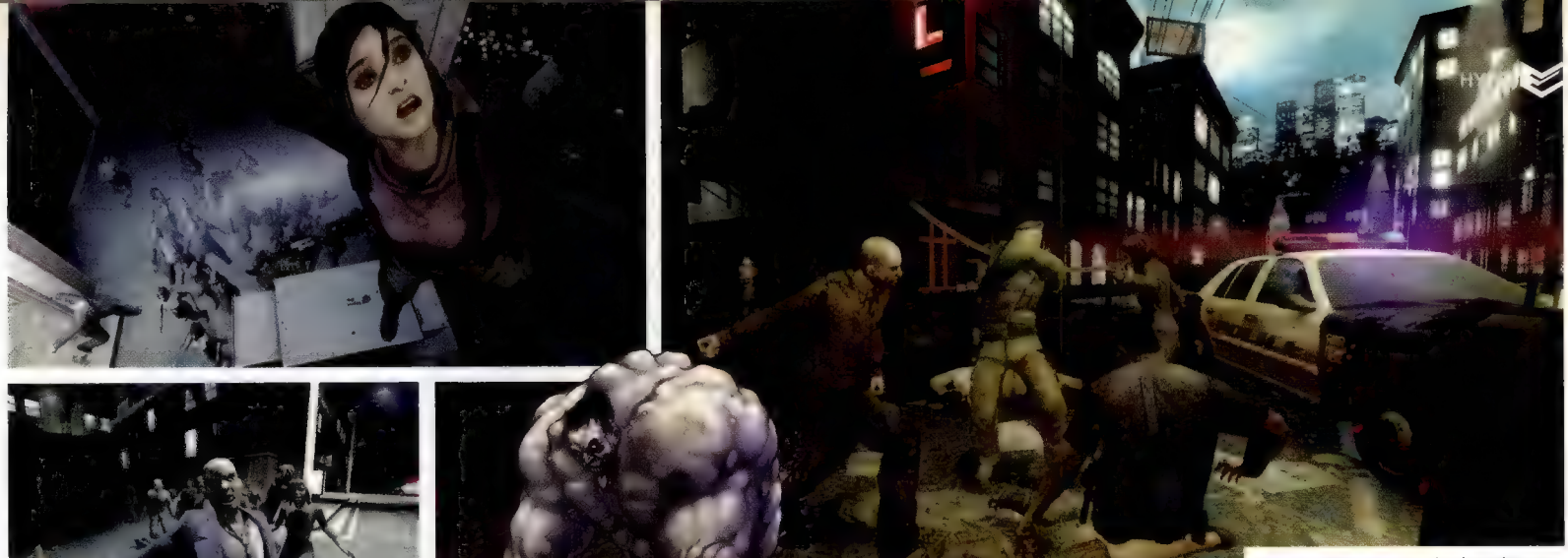
Scheletri contro Uomini-bestie: un conflitto vecchio come il mondo. I modelli dei personaggi sono colorati e mostruosi al punto giusto, con un design pensato per un target molto giovane



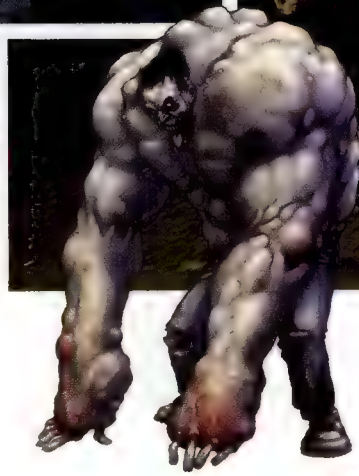
Mostri in scatola

Il mezzo con cui il PlayStation Eye riconosce le carte si basa su un semplice codice a barre, e le frecce verdi a lato delle carte indicano in che verso mostrarle alla telecamera. Ad ogni modo, non c'è ancora la possibilità di evitare che le carte si possano copiare, o di impedire che il codice venga riprodotto a mano. Naturalmente non ci saranno problemi nel caso in cui si giochi con qualcuno al proprio fianco (sareste comunque in grado di riconoscere una carta contraffatta o simili!), ma il successo online di questo gioco potrebbe dipendere da come Sony affronterà il problema dei codici a barre copiati. È ovvio che la possibilità di fidelizzare i giocatori all'acquisto delle carte si ridurrebbe di molto, se questi potessero fabbricarsi in casa la propria collezione.

I giochi di carte collezionabili non sono molto coerenti, rispetto al mondo che vi viene costruito dietro. Di contro, il bizzarro bestiario di *Eye of Judgement* non è poi così male, quando lo si vede schierato sul tavolo di gioco



L'orda degli infetti può uscire da qualunque apertura e circondarvi rapidamente. In qualsiasi punto di qualsiasi livello, potreste ritrovarvi vittime dei loro improvvisi attacchi



Left 4 Dead

Sono passati davvero 28 giorni dall'ultimo gioco di zombie?

Danny Boyle non ci giocherà, questo è ciò che Valve e Turtle Rock devono realmente sperare. Come in una copia carbone di 28 Giorni Dopo, tutto è uguale tranne che nel nome, impersonerete uno dei quattro sopravvissuti in un mondo interamente popolato da zombie infetti e creature selvagge, veloci e mortali. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di sopravvivere e di spostarsi da un punto sicuro a un altro, mentre orde di morti viventi vi attaccheranno di continuo. Le armi sono relativamente semplici: avrete con voi una pistola, e ci saranno fucili, mitra e un bizzarro M16. In fondo è tutto qui: i nemici crolleranno abbastanza velocemente grazie all'aiuto del vostro arsenale, ma la difficoltà starà nel fatto che sono veloci e decisamente tanti. Ed ecco svelato l'asso nella manica di *Left for Dead*; il "regista". Stiamo parlando di un motore proprietario in grado di regolare l'affluenza di nemici a schermo in modo dinamico, bilanciando ogni sessione: dopo un momento particolarmente ostico, questo potrebbe permettervi di riprendere fiato e di procurarvi qualche medicina per rimettervi in sesto; se invece tutto sembra filare liscio e per voi le orde di nemici non sono un problema, il gioco continuerà a spedirveli contro a ondate. Non solo questo farà sì che tutte le locazioni risulteranno diverse ogni volta che proverete a giocarle, ma permetterà anche di arricchire l'atmosfera, con i continui cambiamenti di ritmo a cui il gioco potrà sottoporvi: grazie al "regista", che evita a *Left for Dead* di ripetersi nei suoi relativamente pochi ambienti (tutti e cinque comunque grandi e ben suddivisi) e si combina piuttosto bene con il gioco di squadra che sarà alla base di questo titolo.

E sarà proprio il gioco di squadra, il reale punto di forza di *Left 4 Dead*: si tratterà più di un FPS in multiplayer, che di un FPS con opzioni multiplayer. La modalità cooperativa è assolutamente essenziale: nessuno può sopravvivere da solo alle ondate di zombie. Attaccheranno la vostra squadra in gruppi numerosi, uscendo da finestre, vicoli, tetti, porte, macchine e da ogni altro luogo. L'esperienza di guardarsi le spalle a vicenda, ognuno da un punto strategico prestabilito, potrebbe essere davvero interessante. Esistono diverse varietà di infetti, ognuna specializzata in particolari attività moleste: l'Hunter vi aggredirà furtivamente da posizioni nascoste; il Boomer accecherà i vostri compagni e spargerà del muco attira-zombie attorno a voi; lo Smoker, con la sua invadente lingua prensile, potrebbe privarvi in un attimo dei compagni di squadra e tagliarvi fuori dal gruppo con le sue nubi di fumo. Ogni volta che un vostro compagno cadrà, il team dovrà assolutamente prodigarsi per salvarlo, perché in quattro il gioco è già abbastanza difficile, ma con degli alleati in meno diventa quasi impossibile.

Il gioco è pieno di altre interessanti caratteristiche, tra cui la possibilità di giocare nei panni di un infetto, battaglie di grande qualità e parecchi ambienti diversi, ma il suo punto di forza sarà proprio nel divertimento del gioco di squadra contro un nemico che appare imbattibile. *Left 4 Dead* sembra decisamente diverso dagli altri titoli del genere in cui si colloca; probabilmente garantirà un'esperienza di gioco pregnante e differente dalle più comuni e tradizionali FPS che usciranno alla fine del 2007.

Ogni tanto, nemici più grossi di altri si nasconderanno nell'orda generale, arrivandovi abbastanza vicini da mettervi nei guai. Il Boomer è particolarmente bravo in questo

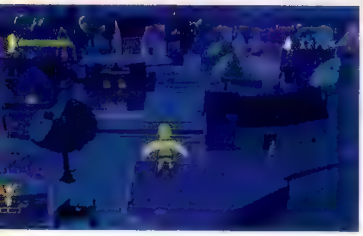
Se un compagno di squadra viene ferito troppo gravemente, crollerà al suolo. Potrà ancora difendersi con le pistole, ma sarà facile preda degli infetti, se non sarà aiutato alla svelta

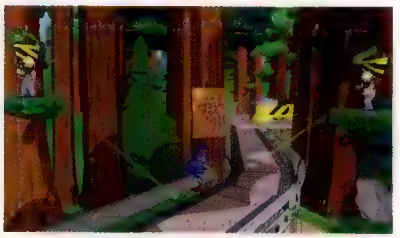
FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **VALVE**
SVILUPPO: **TURTLE ROCK STUDIOS**
ORIGINI: **USA**
USCITA: **AUTUNNO**

No, non lì!

Una delle caratteristiche più utili e intriganti di *Left 4 Dead* è nel sistema vocale, in cui ogni personaggio grida automaticamente delle particolari informazioni, da un semplice "Infetti!" o "Ricarico!" al chiamare un elicottero in aiuto. Inoltre, potrete vedere la posizione dei vostri compagni di squadra attraverso le pareti, quando sarete nello stesso edificio, e vedere subito se sono caduti o se vengono attaccati dagli zombie. Tali caratteristiche sono perfette per la meccanica cooperativa del gioco, soprattutto perché dovrete reagire immediatamente a ogni minaccia, senza avere molto tempo per pianificare la strategia d'azione. Del resto, sarete molto più impegnati a lottare insieme contro orde di infetti che a controllare la situazione del vostro personaggio.

Il gioco riesce a cogliere in pieno il mondo vibrante e unico di Springfield, e i livelli vanno da Grand Theft Scratchy (a sinistra) a follie come quella qui sotto, in cui Mr. Burns sta trasformando tutti gli alberi della città in stuzzicadenti





Ovviamente, questo livello è Shadow of the Colossal Donut, caratterizzato dalla mascotte Lard Lad che insegue furiosamente Bart e Homer

The Simpsons Game

L'ennesima estensione dell'impero multimediale di Matt Groening, che continua a spopolare a colpi di "d'oh"

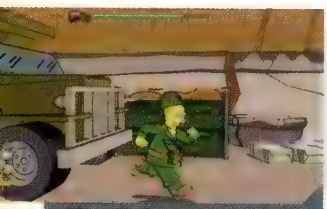
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER. **EA**
SVILUPPO: **EA REDWOOD**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AUTUNNO**

Prendete un bel respiro prima di leggere la prossima frase. *The Simpsons Game* potrebbe funzionare. Addirittura, rischia di essere un bel gioco. Sebbene siano ormai più di 20 anni che la cultura dei Simpson assume varie forme, non c'è mai stato un grande videogioco basato sui suoi personaggi. Sicuramente non c'è mai stato tra i generici titoli a scorrimento che in passato impazzavano nelle sale giochi e preferiamo non parlare di *Bart Vs. The Space Mutants*.

Non è difficile ipotizzare perché la fatidica trasposizione non sia mai riuscita bene: gli sviluppatori hanno preferito sempre far calzare la licenza a un gioco, piuttosto che crearne uno attorno ai protagonisti. In questo senso, almeno, *The Simpsons Game* è un colpo da maestro per un semplice fatto: la famosa ed esilarante famigliola *sa* di essere in un gioco. In modo simile agli episodi di Treehouse of Horror, questa premessa non fa altro che offrire un terreno quanto mai fertile a inserire il più svariato numero di parodie dei classici della storia del videogioco all'interno dell'universo dei Simpson. Si può accedere agli episodi del gioco dal centro di Springfield e i loro titoli vanno dall'ispirato al folle: Bartman Begins, Metal of Homer o Shadow of the Colossal Donut, tanto per cominciare dai primi tre. In ogni livello, i personaggi sono vestiti a tema e l'enfasi è posta sull'omaggio e sulla parodia dei giochi e della cultura del videogioco in generale. Un esempio per tutti: mentre vi ritroverete a combattere furiosamente nella locazione del porto contro un gruppo di delfini zombie, vedrete un banner che pubblicizza la bontà della zuppa di molluschi "God of Wharf".

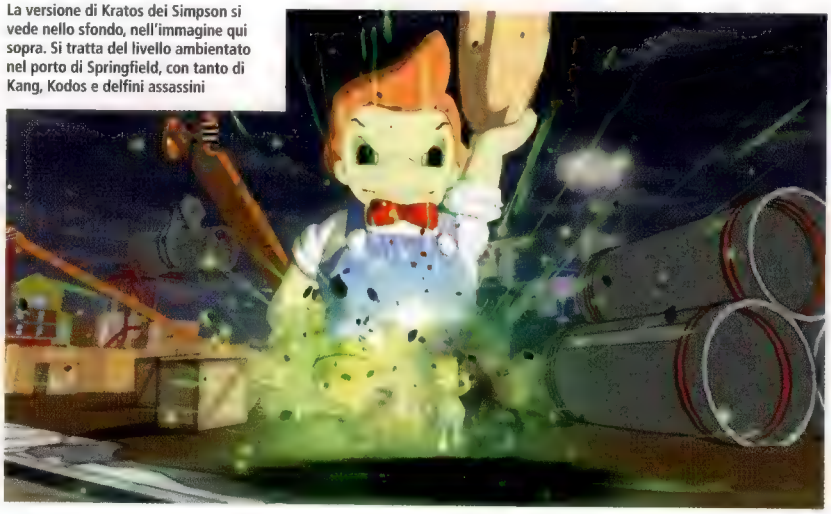
Forse, però, il più grande punto di forza del gioco è la sua grafica. Gli sviluppatori sono stati abili nel rendere la fluidità dei movimenti e sono riusciti a sopravanzare di parecchio qualsiasi precedente tentativo di trasformare un cartone animato in videogioco. E in effetti, EA può vantare tre tecnologie distinte e brevettate che permettono questa incredibile fedeltà all'originale. In assenza di movimento, la grafica è notevole, ma in movimento la telecamera scivola via senza sforzo, offrendo fluidità e incredibile resa, oltre che ulteriori citazioni divertenti del passato della nostra materia d'elezione. Ad esempio, nella sezione in cui Lisa deve attraversare un fiume, il punto di vista cambia rapidamente in una prospettiva "a volo di uccello" che ricorda immediatamente *Frogger*. In un altro livello, una porta conduce a una zona segreta, in perfetto stile *Wolfenstein*... solo che in questo caso si tratta di "Hoofenstein".

Il gioco è pieno di queste battute e, grazie ai 55 minuti di cartone animato originale, doppiato dalle voci del cast dei Simpson, promette di essere ancor più ricco di humour. E così, contro ogni speranza, questo gioco potrebbe rivelarsi un totale successo, anche grazie alla modalità cooperativa: in ogni livello vedrà protagonisti due componenti della famiglia, e i giocatori possono entrare ed uscire quando vogliono. Ogni personaggio ha un suo stile di gioco: Bart può trasformarsi in Bartman e usare il suo rampino e l'intramontabile fionda, Homer può trasformarsi in una sfera di grasso che può risalire le rampe e schiacciare gli avversari (chi ha detto *Metroid*?), mentre Lisa risolverà parecchie situazioni spiacevoli con il suo potere "Mano di Buddha", con cui rovescia il mondo a testa in giù. Molto spesso, da *Monkey Island* a *Paper Mario*, citazioni e follie hanno invaso il mondo dei videogiochi, ma poche volte con tanto spensierato vigore. C'è ancora molto da fare e il gioco in alcuni punti risulta ancora parecchio superficiale, ma, incredibile a dirsi, ha la possibilità di diventare degno della sua ispirazione.



Non fate arrendere i mangia-formaggio!

Il livello Medal of Homer comincia con Bart oppure Homer all'interno di un livello che fa il verso a *Medal Of Honor: Airborne*. Dopo l'atterraggio in un villaggio francese, il ragazzo tedesco Uter rompe il vetro di una finestra con un sasso e tutta la popolazione si arrende. Molto stile PC, insomma. Il vostro primo obiettivo è quindi impedire ai Francesi di arrendersi, rubando le loro bandiere bianche, portate a mano dai singoli personaggi per essere attaccate alle finestre o sui tetti. E qui si scade nella superficialità: il termine "parodia", usato con tanta leggerezza dagli sviluppatori, non è poi così giusto. *Medal Of Honor: Airborne*, un FPS, semplicemente non si può imitare in terza persona! Insomma, il gioco funzionerà bene in quanto serie di livelli in terza persona che fanno il verso a vari giochi, ma chi cerca una decostruzione profonda di ciò che rende particolarmente geniali alcuni giochi, dovrà smettere fin da subito di illudersi.



La versione di Kratos dei Simpson si vede nello sfondo, nell'immagine qui sopra. Si tratta del livello ambientato nel porto di Springfield, con tanto di Kang, Kodos e delfini assassini

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **NINJA THEORY**
ORIGINE. **UK**
USCITA: **SETTEMBRE**

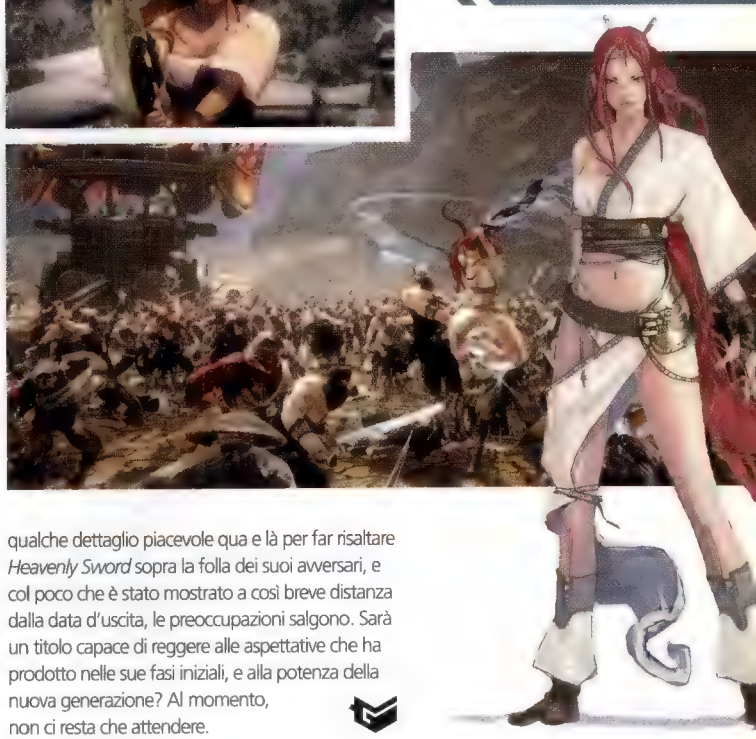
Heavenly Sword

Nonostante si avvicini la data di uscita, questa esclusiva per PS3 attesa da tempo sembra ancora reticente a mostrarsi

Nariko si muove e salta ancora con grazia, ancora fa a pezzi gli avversari con incredibile potenza, ma è lecito chiedersi a cosa sia dovuto tutto questo tempo impiegato nello sviluppo del gioco. Sarà indice di cura... o di incapacità? L'ossessione per il cinema orientale e i combattimenti esagerati a colpi di arti marziali mai viste prima sta ormai scemando, ma intanto è il parkour che ha preso il suo posto. Sebbene sia prematuro dire che anche i giochi sono andati avanti per quella strada, ci sono parecchi titoli già pronti a invadere lo spazio che *Heavenly Sword* vorrebbe dominare. *God of War*, per esempio, ci ha già dato un modello di riferimento per un gioco che unisse un'ambientazione fantasy al massacro di orde di nemici, ed è riuscito già a regalarci un seguito, nel corso della lunga gestazione di *Heavenly Sword*.

Detto questo, l'apporto che i maghi della computer grafica e l'attore Andy Serkis dovrebbero fornire al gioco fanno ben sperare che il titolo trasudi comunque classe dalla sua trama come pure dall'ambientazione e dalle scene d'azione che promette. Sebbene il codice che ci è stato fornito per l'anteprima suggerisca che, graficamente, il gioco stia passando di moda, è ancora guidato da una direzione artistica convincente e i combattimenti, dal canto loro, non mancano di intrattenere. Il fatto che lo stile di combattimento abbia tre diverse caratteristiche (velocità, distanza e potenza) aiuta a evitare che i pulsanti vengano premuti freneticamente e a caso. Prima di attaccare, i nemici lampeggeranno per brevi istanti del colore corrispondente a una delle tre caratteristiche, indicando a quale di esse saranno maggiormente vulnerabili. Piacevole anche il fatto di poter raccogliere le armi lasciate cadere dai nemici, armi che si potranno anche lanciare, con grazia letale, contro di loro. Ma ci vorrà di più che qualche dettaglio piacevole qua e là per far risaltare *Heavenly Sword* sopra la folla dei suoi avversari, e col poco che è stato mostrato a così breve distanza dalla data d'uscita, le preoccupazioni salgono. Sarà un titolo capace di reggere alle aspettative che ha prodotto nelle sue fasi iniziali, e alla potenza della nuova generazione? Al momento, non ci resta che attendere.

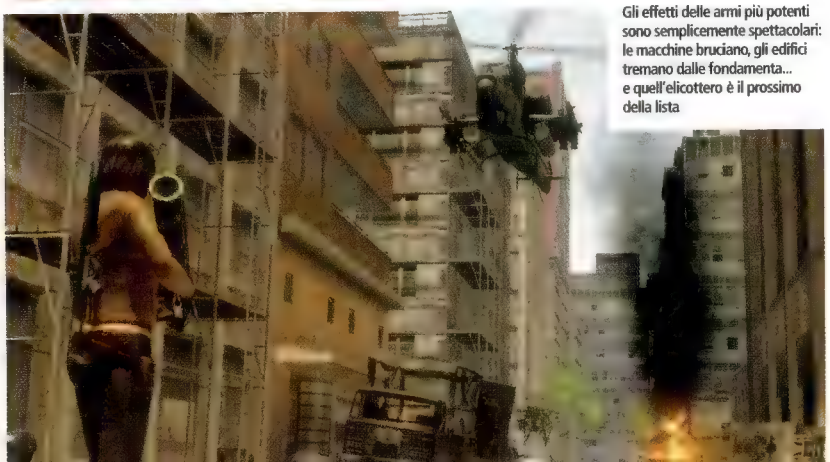
Mentre Nariko si lancia all'attacco, la sua chioma si muove intorno a lei come vapore senza peso. Di certo il gioco ha uno stile particolare, che evita volontariamente la ricerca



Mercenaries 2: World In Flames

Pandemic dà il via alla distruzione, mostrando un gioco decisamente più robusto del suo predecessore

La versione originale di *Mercenaries* era un ottimo sparatutto che si è rapidamente imposto come cult, ma non era perfetto. L'universo di gioco era saldo, ma l'azione al suo interno a volte sembrava arbitraria; da un lato, era il riflesso perfetto della vita di un mercenario, da un altro rappresentava un modello di gioco piuttosto frustrante. Una recente demo giocabile ha mostrato che il giocatore sarà fornito di lanciarazzi, fucile d'assalto e parecchia libertà d'azione. Gli sviluppatori sostengono che ogni pixel dello scenario, dal fogliame alle costruzioni, si potrà distruggere e ci saranno, ovviamente, strutture sia civili che nemiche da fare a pezzi. Per farlo, potrete contare sul supporto di assalti aerei e comprare diversi oggetti e veicoli (le vostre azioni saranno premiate sempre in dollaroni sonanti), ma questo è niente in confronto a ciò che potrete inventarvi per creare il massimo del caos. I veicoli si possono dirottare con i QTE, il bullet-time del gioco, che potrebbero anche diventare noiosi, dopo un po'... ma forse no, se pensiamo che esistono oltre 200 veicoli da provare. Tra le nuove caratteristiche, potrete aspettarvi una modalità cooperativa online, la possibilità di creare una propria compagnia di mercenari e dei miglioramenti che sopperiranno ai difetti del predecessore: ora il vostro mercenario sa nuotare, per esempio. *Mercenaries 2*, dunque, sembra capace di regalare ore di divertimento: le sezioni di guida e le reboanti esplosioni, unite a una modalità cooperativa sul modello di *Crackdown* potrebbero trasformare questo gioco da una singola detonazione a... una reazione a catena.



Gli effetti delle armi più potenti sono semplicemente spettacolari: le macchine bruciano, gli edifici tremano dalle fondamenta... e quell'elicottero è il prossimo della lista

FORMATO: **360, PS3, PC**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **PANDEMIC**
ORIGINE: **US**
USCITA: **INVERNO 2007**

Le ambientazioni del gioco originale a volte sembravano un po' sterili, ma *Mercenaries 2* promette un livello di dettaglio talmente ampio che potrebbe garantire al conflitto una personalità potente

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **PLAY TEN**
SVILUPPO: **DEEP SHADOWS**
ORIGINI: **UCRAINA**
USCITA: **FEBBRAIO 2008**

White Gold

Riuscirà Deep Shadows a controllare tutte le sue ambiziose idee, questa volta?

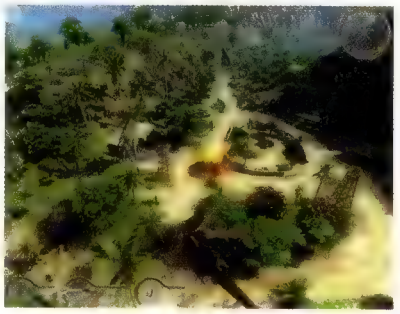
Potreste ricordarvi di Deep Shadows per la sua ultima fatica, *Boiling Point: Road to Hell*, un gioco in cui l'ambizione quasi maniacale degli sviluppatori portò a un gioco che alla fine non funzionava affatto. Bisogna riconoscere loro il merito di aver realizzato un mondo completamente aperto quando quest'idea era ancora al suo stato embrionale, ma poi tutto si era risolto in un guazzabuglio di errori e bug che avevano ovviamente inficiato il potenziale del gioco.

Tra i bug di *Boiling Point* c'erano dei giaguari volanti e la possibilità di far esplodere un'intera stazione di polizia con un singolo dardo di balestra. Stiamo sperando che il nuovo gioco sia più realistico

White Gold è un seguito plasmato dallo stesso stampo; uno sparatutto in soggettiva con elementi di GdR ambientato in un paesaggio tropicale con molteplici fazioni in guerra tra loro. Potreste pensare che Deep Shadows abbia imparato dagli errori del primo gioco, in primo luogo evitando una sovrabbondanza di idee affiancata da una totale mancanza di qualità, ma, considerando che in uno dei primi trailer è stato mostrato il giocatore in groppa a uno squalo, è facile pensare che il team non sia ancora riuscito a fermare la sua foga compulsiva nell'approccio al game design.

Tant'è che Deep Shadows si è vista costretta, per la nuova sovrabbondanza di idee, a dividerle in due giochi distinti: *White Gold* per i fan di un mondo completamente libero, più o meno realistico e basato sul classico modello della repubblica delle banane, e *The Precursors* (vedi sotto), per coloro che desiderano essenzialmente la stessa struttura, ma sviluppata nello spazio, ambientazione che non ha fatto altro che ampliare le manie di grandezza del team di sviluppo.

Uno dei miglioramenti del motore di gioco è chiaramente osservabile nella notevole riduzione dei tempi di caricamento, che ora sembrano quasi istantanei. Gli ambienti del gioco non sono al livello di *Crysis*, ma svolgono comunque il loro lavoro



I ragazzi di Deep Shadows hanno sempre cercato di offrire la massima libertà al giocatore, con un'ossessione per i dettagli a volte esagerata e perfino inutile, e, a quanto pare, stavolta sono ricaduti nello stesso errore. Ma, sebbene ammucchiare così tante idee non basti a garantire un buon gioco, si spera che stavolta almeno alcune di queste siano realizzate appieno e senza errori. Con ancora sei mesi di sviluppo a disposizione, speriamo che Deep Shadows eviti di mettere altra carne al fuoco e si concentri sull'effettivo funzionamento del gioco prima della sua uscita.

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **PLAY TEN**
SVILUPPO: **DEEP SHADOWS**
ORIGINI: **UCRAINA**
USCITA: **PRIMAVERA 2008**

The Precursors non manca di numerosissime idee. Ogni ambiente fantascientifico del gioco brulica letteralmente di spunti, da rosse distese marziane a deserti che ricordano Tatooine fino a pianeti coperti di foreste lussureggianti

The Precursors

Non contenti di un unico mondo, gli sviluppatori di Deep Shadows creano un intero sistema solare

Sebbene sfruttino essenzialmente la stessa interfaccia e le stesse meccaniche di *White Gold* (vedi sopra), le fantascientifiche ambientazioni di *The Precursors* non hanno fatto altro che rompere le dighe dell'iperattiva immaginazione di Deep Shadows. Si tratta ancora una volta di disordine e mancanza di attenzione fatti game design: il gioco ricalca in pieno *White Gold* e vi aggiunge ulteriori caratteristiche. Pur essendo uno sparatutto/GdR in prima persona che lascia massima libertà ai giocatori, *The Precursors* ha anche un'intera sezione di volo nello spazio in stile *Freelancer*

Non si tratta, fra l'altro, di una semplice sequenza di trasporto un po' abbellita, anzi: molte missioni del gioco avranno luogo completamente in questo ambiente. Comunque, i giocatori più interessati agli elementi di GdR e sparatutto potranno tranquillamente saltare a piè pari queste sezioni spaziali, utilizzando comodi teletrasporti per viaggiare da un pianeta all'altro. Questi pianeti presenteranno ambientazioni molto diverse tra loro, dimostrando che il motore grafico riesce ad adeguarsi senza problemi a una varietà di situazioni che va ben oltre le isole tropicali di *White Gold*. Poi ci sono le armi: folli, inusuali e senza freni come il resto del gioco. Molte di loro sono organiche, con strane coperture di tendini, viscide e pulsanti. Le loro munizioni? Mostriciattoli con cui dovrete nutrirle, acchiappandoli nei vari ambienti di gioco. Le idee non mancano di certo; il gioco offre anche combattimenti tra robot e un sistema di scambio con un complesso movimento di merci. Non c'è dubbio sul fatto che molti altri particolari stiano bollendo in pentola, come sempre quando si parla di Deep Shadows, ma resta da vedere se il tutto verrà unito in un sistema funzionante o se ancora una volta gli sviluppatori si faranno prendere la mano dal loro caotico concetto di design.

Potrete lanciarvi all'arrembaggio delle navi spaziali nemiche, ma loro saranno in grado di fare lo stesso con voi. A volte dovrete respingere dei visitatori indesiderati

Gli scenari di *Chains of Olympus* godono di una cura eccellente. Nessuna delle locazioni viste finora è scarna o anche solo poco curata

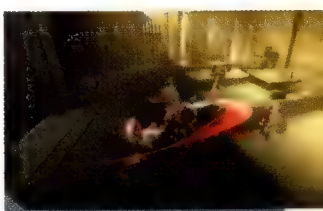
God of War: Chains of Olympus

Tutto iniziò con la rabbia di Kratos in cima a una scogliera. Ora è giunto il momento di scoprire come ci è arrivato

La corsa a sequel, prequel e spin-off non risparmia giochi mediocri, figuriamoci se poteva risparmiare un titolo come *God of War*. Per questo Kratos e il suo mitologico mondo riducono le dimensioni ed arrivano all'interno della PSP grazie a *Chains of Olympus*, che si colloca come prequel nella cronistoria della saga. Di fatto, le avventure di Kratos prendono forma 10 anni prima degli avvenimenti di *God of War*, raccontando così i retroscena di quando Kratos lavorava ancora al servizio degli dèi. Detto questo, la demo dell'E3 propone esattamente quello che ci saremmo aspettati da un nuovo titolo Kratos-centrico: una sequenza di gioco breve ma intensa con tanto di boss finale. La cura nello sviluppare scenari capaci di lasciare a bocca aperta e situazioni di gioco sempre stimolanti, è rimasta intatta, e Kratos si muove bene anche se ridotto a 3,5 pollici. Il passaggio sulla piccola console Sony sembra, almeno nella fase di gioco provata, assolutamente indolore, tanto che immergendosi nella piccola parte del livello giocabile, quasi ci si dimentica di essere su PSP. Come sempre, l'ottimo bilanciamento fra strategia, azione pura, enigmi e scontri con boss smisurati fa già venire l'acquolina in bocca, soprattutto perché *Chains of Olympus*, sinceramente, sembra un prodotto costruito con criterio e non solo un classico sfruttamento di brand. La caratteristica che più si evidenzia in questa versione PSP è l'esperienza accumulata dal team, che adesso presenta un level design sempre più votato alla spettacolarità e all'imprevisto, con scenari che si distruggono, scontri multilivello e quant'altro serva per lasciare a bocca aperta e disorientare il giocatore. A tal proposito, è indicativo lo scontro alla fine della demo: un ciclope munito di un enorme palo di legno attiverà un quicktime event al suo primo attacco, e Kratos cercherà in tutti i modi di fermare il terribile colpo scagliato dal nemico. Appena il tempo di capire che stiamo combattendo contro un boss, che una specie di dinosauro spacca la porta d'ingresso, mastica il ciclope e poi sceglie noi come contorno. Questa è solo la punta dell'iceberg di ciò che potrà offrire *God of War* formato PSP. Attualmente però, i dettagli su *Chains of Olympus* sono solo questi, data la volontà di Sony e del team di sviluppo di tenere tutto nascosto. In genere è un buon segno, ma rimandiamo ad altri aggiornamenti prima dell'uscita del titolo, previsto per la fine di quest'anno.

Questo è il ciclope descritto nell'anteprima. Mentre fuori imperversa la battaglia, Kratos si trova corpo a corpo con questo boss per scoprire, solo pochi istanti dopo, che la situazione è decisamente peggiore di quel che pensava

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SONY**
SVILUPPO: **READY AT DAWN STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **SETTEMBRE**



Ognuno ha la sua croce direzionale

I controlli di God of War: Chains of Olympus prendono ovviamente a piene mani dal sistema già sviluppato per la sorella maggiore PS2, rispetto alla quale correggono qualche piccola imprecisione. I dorsali mancanti rispetto al Dual Shock, che potrebbero sembrare un problema, vengono invece sostituiti alla perfezione dai tasti L o R, combinati con lo stick analogico. Se sulla carta questa scelta può sembrare macchinosa e poco funzionale, vi assicuriamo che, PSP alla mano, funziona più che bene.

U.S. Game

UN MESE DI ORDINARIA FOLLIA AMERICANA

Il canale delle previsioni atmosferiche del Wii è la mia più grande dipendenza degli ultimi tempi. Afferrare il globo terrestre, rigirarlo sottosopra, controllare maniacalmente le temperature più elevate del pianeta e quelle più basse (sempre il Polo Sud, che noia...) sono diventate attività che fanno parte di un rito quasi quotidiano, un rito che ha come principale elemento l'invidia verso coloro che possono godere di un'estate normale, di quelle col caldo e le zanzare. Mark Twain scrisse "l'inverno più freddo della mia vita è stato un'estate a San Francisco": sento di concordare con lui ogni mattina, quando guardo la nebbia e la pioggerellina al cui confronto Londra sembra un posto dei tropici. Il Wii Weather Channel però mi dà la possibilità di scoprire cosa succede nel resto degli Stati Uniti, mi suggerisce di evitare Las Vegas perchè è più rovente del deserto e di optare piuttosto per una vacanza a San Diego, che nonostante la vicinanza al Messico è incredibilmente fresca. Qualsiasi città mi venga in mente di controllare, una cosa è certa: al di fuori di San Francisco, l'America è un concentrato di caldo afoso e uragani. C'è da stupirsi poi se succedono cose strane?

La nostra breve rivincita sul freddo della Baia è stata una visita di qualche giorno a Chicago in occasione dell'evento Sony per la promozione americana di *SingStar*, una serie che la compagnia sta prendendo sempre più seriamente negli ultimi mesi. Per il secondo anno consecutivo Sony era uno dei principali sponsor del Lollapalooza, il più famoso festival di musica rock americano, una maratona di tre giorni che vede esibirsi decine di ospiti famosi su numerosi palchi. Quest'anno era la volta di Muse, Pearl Jam e Daft Punk, affiancati da così tanti altri nomi celebri che seguirli tutti era assolutamente impossibile. Tra il quasi strip-tease della cantante degli Yeah Yeah Yeahs e l'invasione di duecento fan sul palco scatenata da Iggy Pop abbiamo fatto sosta al Mindfield, un piccolo palco dedicato esclusivamente alla promozione di *SingStar* e *Buzz!*, dove volontari scelti tra il pubblico si sfidavano in veri e propri tornei. La vena musicale che ormai pervadeva i partecipanti al festival deve aver abbattuto molte delle inibizioni, visto che il palco era affollato non solo da aspiranti cantanti, ma anche da una piccola folla che li accompagnava con fischi e applausi. E' interessante notare la rapida evoluzione di SingStar, una serie che è nata in Europa ma che negli Stati Uniti ha avuto risvolti inaspettati, affermandosi come un vero e proprio fenomeno di costume e attirando i personaggi più improbabili: all'evento Sony era presente addirittura Perry Farrell, storico cantante dei Jane's Addiction, che si è divertito a giudicare le migliori performance dei presenti.

Nel frattempo, mentre la follia positiva di *SingStar* e del Lollapalooza investiva Chicago, le ondate di afa surriscaldavano le menti dei giocatori americani creando quello che ormai viene definito "l'incidente diplomatico di *Resident Evil 5*". Il brevissimo filmato del gioco presentato all'E3 aveva suscitato applausi entusiastici ma anche qualche sguardo imbarazzato tra gli spettatori, che non sapevano come relazionarsi alla nuova ambientazione africana e all'idea di dover sparare a zombie di colore. In uno stile tipicamente americano, molti addetti al settore hanno sviluppato una cosiddetta "preoccupazione di secondo grado": pur dichiarando di non considerare il filmato razzista e di non esserne offesi, si sono preoccupati che qualcuno potesse a sua volta considerarlo tale. Dopo qualche settimana di silenzio in cui il pericolo sembrava scampato, la polemica è scoppiata grazie a un articolo apparso su The Village Voice, un settimanale newyorkese in cui una giornalista (ovviamente non specializzata in videogiochi) si è dichiarata offesa da quanto visto nel trailer di *RE5*. Molti si sono sentiti in dovere di commentare l'articolo o di scriverne altri in risposta e il risultato è stato il caos primordiale, con osservazioni intelligenti e altre che onestamente mi hanno fatto vergognare di appartenere al genere umano.

L'America è particolarmente sensibile alle questioni razziali, forse per un congenito senso di colpa rispetto al passato che fa fatica a dimenticare, ma che allo stesso tempo non viene mai discusso apertamente. Si è pronti a vedere razzismo ovunque, ma si fa poco per combattere gli stereotipi. Si accusano gli altri di comportamenti sbagliati, ma ci si discolpa dicendo che i propri antenati sono emigrati in America da un qualche paese europeo che non aveva nulla a che fare con lo schiavismo. È la terra delle contraddizioni, e l'incidente di *Resident Evil 5* non fa eccezione. In questo caso, l'opinione pubblica si è divisa in due grandi correnti: prima alcuni giornalisti si sono lanciati nell'accusa contro Capcom, sostenendo che la dirigenza della compagnia avrebbe dovuto accorgersi in tempo della pericolosità di un progetto così polemico e fermarlo prima della rivelazione pubblica all'E3. Dal fronte opposto, i giocatori più cinici hanno dichiarato che il colore della pelle non conta quando si spara a uno zombie, e che anzi è razzista proprio chi punta al senso di disagio indotto dal filmato.

> Se vogliamo che i videogiochi vengano accettati come una forma di intrattenimento adulta con dignità pari a quella del cinema, grazie alla polemica di *Resident Evil 5* siamo ancora una volta sulla strada sbagliata

Senza mezzi termini, il senso di disagio c'è e accompagna lo spettatore dall'inizio alla fine di questo breve ma denso trailer. È una sensazione ingombrante, scomoda e difficilmente trascurabile e se questo è l'effetto che Capcom voleva raggiungere, non si può non darle atto di una vittoria su tutti i fronti. Ma se proprio vogliamo parlare di disagio, come ci si sente a sterminare un

ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti Elisa "Aelys" Di Fiore

intero villaggio spagnolo in *Resident Evil 4*? Certo, gli zombie non piacciono a nessuno e vanno eliminati, ma proviamo ad andare oltre. È accettabile non battere ciglio quando si spara a un gruppo di soldati vietnamiti in *Shellshock 'Nam 67* o ai militari iracheni in *Conflict Desert Storm*? Come si sentono i giocatori tedeschi quando fanno strage dei loro antenati in *Call of Duty* e cosa dovremmo invece pensare noi Italiani quando siamo chiamati a sterminare siciliani in *Medal of Honor Airborne*? E se gli sviluppatori americani possono liberamente decidere di rivolgere il mirino ai loro nemici storici, perché dovrebbe creare così tanto scandalo il fatto che il partito hezbollah libanese pubblicizza la liberazione del paese dall'invasione ebrea attraverso il videogioco *Special Force 2*, apertamente diretto ai più giovani? La storia dello sviluppo di videogiochi è piena di provocazioni gratuite e di controversie non risolte, eppure finora si è fatto poco o nulla per portarle all'attenzione del pubblico e della critica. Poi è arrivato *Resident Evil 5* ed è stato immediatamente scandalo.

Ai detrattori del filmato importa poco specificare che Capcom non ha rivelato nulla sulla trama del gioco e che anzi nemmeno l'ambientazione è ancora del tutto certa. Sarebbe diverso se *RE5* si svolgesse in realtà ad Haiti, il luogo stesso in cui la mitologia zombie è nata? E se pure si trattasse davvero dell'Africa, mi piace credere che Capcom abbia una spiegazione affascinante da rivelare, che la trama sia profonda e interessante e che tra un paio d'anni, quando avremo il gioco tra le mani, questa stupida polemica sia già stata dimenticata. Mi piace pensare che la metafora del contagio, sia esso provocato dagli zombie o da una malattia assolutamente reale, possa per una volta far soffermare i giocatori su tematiche adulte e contemporanee che raramente vengono trattate in un videogioco. Se film come Jungle Fever di Spike Lee e racconti come Il Mostro di Stephen Crane sono universalmente rispettati proprio per la forza con cui costringono il pubblico a riflettere su problematiche razziali scomode eppure esistenti, perchè non dovremmo sperare che una sorte simile tocchi magari a un videogioco?

A questo punto, l'intera polemica può essere ridotta a una questione di fiducia: o si spara addosso a Capcom senza preoccuparsi dei dettagli, oppure si decide di aspettare di sapere qualcosa in più sulla trama, perché un filmato creato per essere presentato a una fiera e far parlare di sé nel bene o nel male potrebbe rivelare profondità inaspettate. Ma se davvero vogliamo che i videogiochi vengano accettati come una forma di intrattenimento adulta con dignità pari a quella del cinema, grazie alla polemica di *Resident Evil 5* siamo ancora una volta sulla strada sbagliata. Non giocano certamente a nostro favore i commenti dei giornalisti che si sono sentiti offesi dall'idea di sparare a zombie africani, ma che non hanno sollevato un'obiezione quando un titolo come *Saints Row* ha sfruttato per l'ennesima volta lo stereotipo del criminale di colore nel modo più volgare. D'altro canto, non possiamo abbracciare la causa di quel lettore americano che ha commentato: "Smettetela di lamentarvi: il razzismo non esiste più dagli anni '50", conquistandosi il favore di tanti altri giocatori dalle vedute ristrette. Insomma, siamo in un vicolo cieco.

Se la prospettiva dei videogiocatori è claustrofobica e non offre vie d'uscita, la soluzione è forse quella di coinvolgere nella polemica un'opinione esterna. Su queste basi, ho deciso di chiedere a mio suocero, sessantenne laureato in teologia a Yale e assolutamente ignaro del mondo dei videogiochi, di guardare il filmato di *RE5* e commentare ciò che aveva appena visto. La sua risposta è stata: "Vedo nel trailer un innegabile conflitto tra il senso del dovere e i valori fondamentali della pietà e del rispetto della dignità umana". Per la prima volta assistevo a un modo completamente diverso di affrontare la questione: il centro del discorso non è di che colore sia quello che spara agli altri, ma quanto lo sterminio costi in termini di integrità umana. Nel caso di *Resident Evil 5*, si tratta di un sacrificio necessario, ma forse dovremmo riflettere su quanto altri titoli siano completamente alienati dalla realtà, in un modo che diventa sempre più incompatibile con le nostre richieste che i videogiochi siano finalmente accettati come una forma d'arte completa.

La resa dei conti

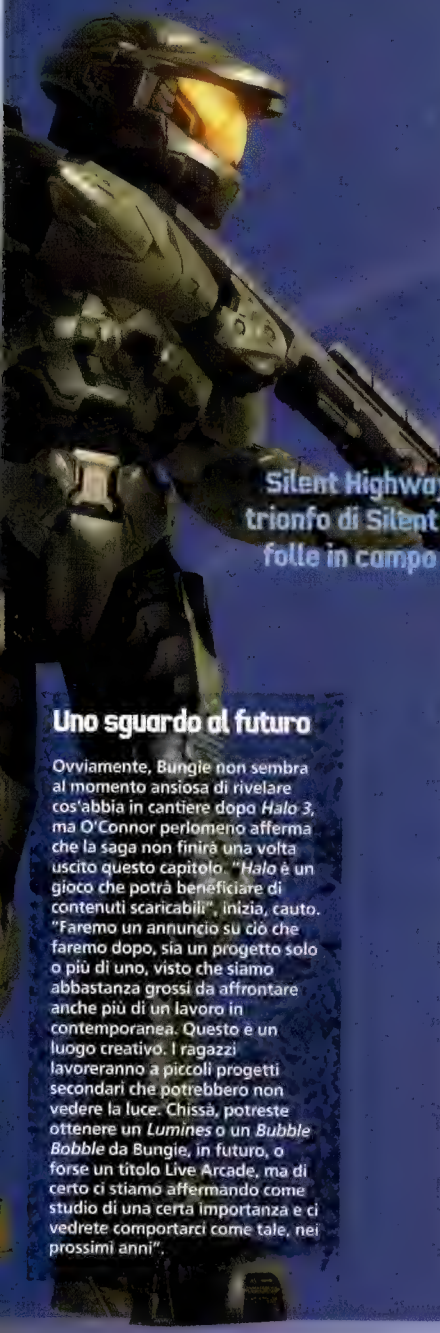
Abbiamo visitato la sede di Bungie per dare un'occhiata più da vicino a quello che secondo Microsoft sarà "più grande del lancio di qualsiasi film nella storia"

[illegible]
ORIGINE: USA
[illegible]

T[illegible] chiama gli uomini a raccolta. L'aria è tagliata dai fasci di luce delle torce montate sui fucili dei nostri compagni, e qualche Warthog si intravede nella penombra. I marines grugniscono commenti tipici da marines, mentre saltiamo a bordo e procediamo lungo un tunnel scarsamente illuminato da una serie intermittente di fari rossastri.

Potrà non essere il primo livello della [illegible] Sembra propri[illegible] punto per continuare l'avventura, considerato il finale ambiguo di *Halo 2*. I Covenant sono divisi dalla guerra civile e la Terra è sotto attacco da parte delle loro rimanenti forze. Cortana è stata catturata dal misterioso Gravemind e Master Chief ha annunciato la sua intenzione di "concludere questa battaglia". Ma al momento, in questo oscuro e poco rassicurante bunker, tutte le complessità della trama perdono di significato.

Il gioco ci viene mostrato nella sala riunioni dello studio di Bungie di Seattle, altrettanto oscura e gelida per l'aria condizionata. E l'edificio stesso degli studios fa pensare a un bunker poco rassicurante. Un gruppetto di



giornalisti proveniente da ogni parte del mondo se ne sta seduto, pronto, davanti a brillanti schermi LCD. Dietro di loro, lo staff di Bungie, pensieroso e a braccia conserte. È la prima volta che qualcuno, al di fuori di Bungie e Microsoft, osserva il single player del gioco, in quella che è l'ultima parte di una trilogia che, iniziata sei anni fa, ha cambiato la storia delle console.

Uno dopo l'altro, gli schermi si illuminano di più. I giocatori stanno raggiungendo la fine del tunnel. Davanti a noi si estende un'immensa savana sotto un cielo di un blu profondo. I Grunt fuggono davanti alle nostre ruote ruggenti, risalendo un basso declivio sparso di alberi bassi e formazioni rocciose. Questo è Silent Highway, il terzo livello della campagna di *Halo 3*. Si tratta di una rivisitazione in chiave di trionfo del livello Silent Cartographer, un inseguimento folle in campo aperto con un gruppo di soldati alleati, affamati di vittoria.

Silent Highway è una rivisitazione in chiave di trionfo di Silent Cartographer, un inseguimento folle in campo aperto con un gruppo di soldati alleati, affamati di vittoria

E prima che ce ne rendiamo pienamente conto, ci ritroviamo immersi nel familiare, istintivo sistema di combattimento che distingue la serie di *Halo* da ogni altro sparatutto in prima persona. Ma, nonostante il forte senso di familiarità, non è esattamente lo stesso. Gli ambienti sono più vasti di prima, e affollati di nemici e alleati. Brute e Grunt con diverse armature e armi mai viste si muovono e agiscono a gruppi, attaccando ferocemente voi e i vostri compagni. La scala allargata del combattimento è subito evidente, e notevole.

Insomma, ciò che nei predecessori della serie era solo fumo e giochi di specchi ora è reale, e questo fa mutare decisamente i campi di battaglia di *Halo 3*. "In *Halo 1* e *2*, facevamo comparire molti nemici davanti al giocatore, e una volta che li avesse eliminati, ne facevamo comparire altri dietro una roccia, e così finiva che tutta la battaglia veniva giocata più o meno allo stesso modo", dice **Jaime Greisemer**, il capo designer dell'editor di livelli di *Halo 3*, l'uomo che è dietro le nuove armi e i nuovi equipaggiamenti, oltre che al nuovo sistema di danni e alla nuova IA. "Ma ora possiamo realizzare un intero campo di battaglia pieno di nemici, e divertirci. Se il giocatore vuole scagliarsi contro di loro a testa bassa, può farlo. Se vuole mettersi in bella mostra in un punto sopraelevato, può stare certo che gli spareranno".

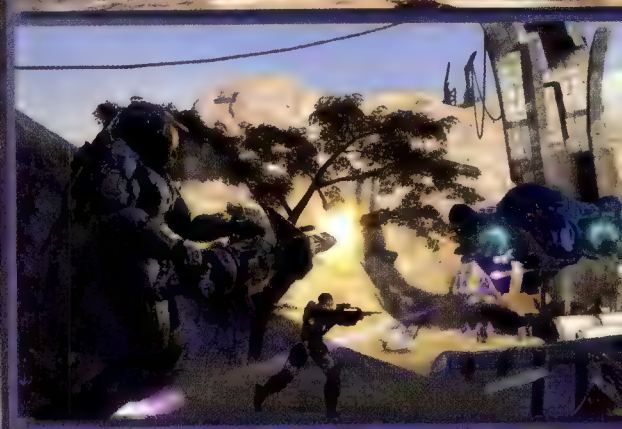
Il tutto risulta in una maggiore varietà di gioco. Gli incontri hanno molta più fluidità che nel passato, e si adattano perfettamente alle vostre azioni. Può capitare spesso di andare avanti troppo in fretta e ritrovarsi circondati da ogni lato, perciò adesso, oltre ad amministrare bene le vostre armi, dovrete utilizzare le vostre truppe con astuzia e tattica. Spesso, è meglio starsene nelle retrovie e aiutare da lì i compagni, così che siano loro a spazzare via i nemici meno potenti,mentr e voi vi occuperete di proteggerli eliminando le minacce maggiori. Similmente, l'IA è la stessa, ma migliorata. Ora vedrete in azione, tra i nemici, dei capi che guideranno con ordini precisi le truppe, ad esempio chiedendo loro di lanciare delle granate, e venendo prontamente accontentati. I vostri compagni non saranno da meno, interagendo con l'ambiente in modo preciso e sofisticato. Salteranno oltre i detriti sul terreno o li calceranno via e apriranno le porte se voi li seguite a bordo di un veicolo.

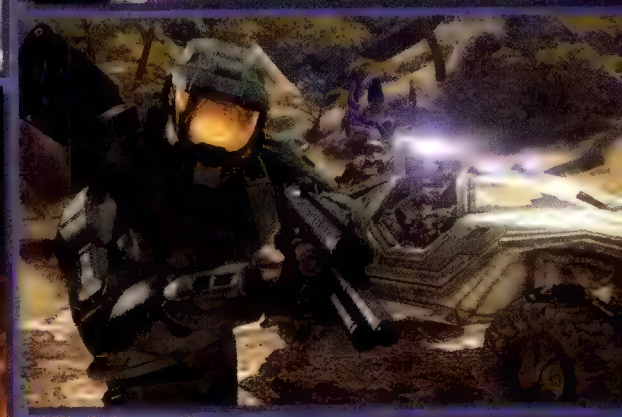
L'azione si svolge tra torrenti, colline, installazioni e siti di vecchi atterraggi di fortuna, seguendo il percorso di una strada sopraelevata. Comunque, avrete molte opportunità di esplorare l'ambiente anche al di fuori della via principale. Si vedono vasti ambienti oltre un precipizio, nei pressi del sito degli scavi dei Covenant (il vasto cratere che si vedeva nel primo trailer del gioco) ed esplorandoli otterrete dialoghi in più e spunti musicali, oltre alla vista di un distante conflitto aereo, che si svolge contro uno sfondo di sfuggenti nuvole.

La strada è spezzata in molti punti. Le sezioni crollate dei viadotti s'innalzano dall'ambiente, formando bizzarre quanto spettacolari mezzelune d'asfalto contro il cielo. Scene del genere danno modo di godere del motore che si occupa degli effetti di

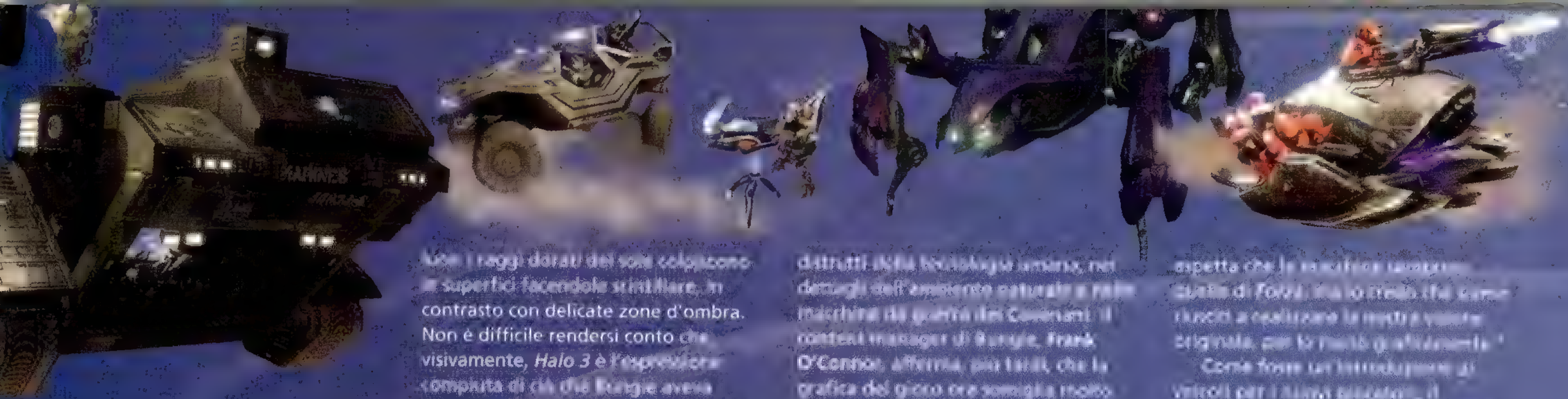
Uno sguardo al futuro

Ovviamente, Bungie non sembra al momento ansiosa di rivelare cos'abbia in cantiere dopo *Halo 3*, ma O'Connor perlomeno afferma che la saga non finirà una volta uscito questo capitolo. "*Halo* è un gioco che potrà beneficiare di contenuti scaricabili", inizia, cauto. "Faremo un annuncio su ciò che faremo dopo, sia un progetto solo o più di uno, visto che siamo abbastanza grossi da affrontare anche più di un lavoro in contemporanea. Questo è un luogo creativo. I ragazzi lavoreranno a piccoli progetti secondari che potrebbero non vedere la luce. Chissà, potreste ottenere un *Lumines* o un *Bubble Bobble* da Bungie, in futuro, o forse un titolo Live Arcade, ma di certo ci stiamo affermando come studio di una certa importanza e ci vedrete comportarci come tale, nei prossimi anni".





I due livelli che abbiamo giocato erano incentrati sul combattimento su veicoli. Torneranno le vecchie dinamiche secondo cui uccidere il leader di una squadra avversaria manderà i Grunt nel panico e li farà scappare in tutte le direzioni... ma con una differenza: a volte, uno di loro vi caricherà con una granata per mano, in puro stile kamikaze



luce i raggi dorati del sole colpiscono le superfici facendole scintillare, in contrasto con delicate zone d'ombra. Non è difficile rendersi conto che visivamente, *Halo 3* è l'espressione compiuta di ciò che Bungie aveva pensato per i suoi predecessori, senza discostarsi da essi nello stile. Tutto è molto più dettagliato: l'autostrada è piena di detriti e relitti di macchine abbandonate, e c'è molta più varietà nelle texture degli oggetti ormai distrutti dalla tecnologia umana, nei dettagli dell'ambiente naturale e nelle macchine da guerra dei Covenant. Il content manager di Bungie, **Frank O'Connor**, afferma, più tardi, che la grafica del gioco ora somiglia molto agli originari disegni che illustravano gli ambienti. "Penso sempre che i nostri giochi hanno qualcosa a che spartire con dei quadri, perché non sono fotorealistici," spiega. "È un po' ironico, certo, perché la gente si aspetta che le macchine sembrino quelle di Forza, ma io credo che siamo riusciti a realizzare la nostra visione originale, per lo meno graficamente."

Come fosse un'introduzione ai veicoli per i nuovi giocatori, il cammino di Silent Highway si snoda dalla carica dei Warthog a un combattimento contro i Brute Chopper, che sono mezzi simili a rumorose e antiestetiche moto dotate di doppie mitragliette e gigantesche

La natura tribale dei Brute ha permesso a Bungie di inserire molti dettagli stilistici che trascendono il codice di colori che differenziava le Elite in *Halo 1* e *2*

Lo scherzo nei dettagli

Il nuovo livello di dettaglio negli ambienti racconta storie complesse sui Covenant, sulle battaglie condotte sulla terra e sui Forerunner. Ma in quei dettagli si nascondono anche degli scherzi che i ragazzi di Bungie si sono divertiti a disseminare qua e là. Ad esempio, abbiamo visto, sul terreno di un'area, un cartello su cui si leggeva "SCOMPARSO - JASON JONES", con tanto di foto e testo leggibile. Jones è l'elusivo co-fondatore di Bungie. A quanto ci ha detto Marty O'Donnell, il capo degli effetti sonori di *Halo* e il compositore della sua colonna sonora, la battuta si riferisce al fatto che Jones è andato in vacanza due volte nel corso di un periodo di sviluppo piuttosto concitato. I dettagli si estendono anche alla colonna sonora, a proposito! Dei 53.595 pezzi audio creati fino al momento della nostra visita, 39.368 sono dialoghi di personaggi non giocanti. E il pezzo che abbiamo sentito, in cui un Brute piange la morte del suo compagno strillando "Era il mio amante!" avrà a quanto pare una possibilità su 10.000 di essere ascoltato in gioco.

brutali nuove frontali, utili a spazzare [illegible] cosa gli sta di fronte. E poi, nel corso di una sezione a piedi, arriva una serie di Vitrali da distruggere. Sono leggermente diversi da quelli visti nei capitoli precedenti: ora hanno un punto debole molto più visibile, un tubo di scarico coperto sul retro. Con un paio di colpi ben assestati (anche col calcio dell'arma, a patto di avvicinarsi abbastanza), è [illegible] saltare in aria.

E così il livello finisce. Il sospiro di sollievo dello staff di Bungie è quasi avvertibile. "Per i designer, questa era la prima volta che gente al di fuori dei soliti play tester provava il gioco", spiega **Brian Jarrard**, il lead community and franchise. Afferma poi che tutto è stato preparato per questa prova da prima dell'alba, un fatto confermato dalla data e dall'ora che vediamo sui menu a schermo. "È un vero sollievo che tutto abbia funzionato bene", ammette infine.

Ci prendiamo qualche minuto con O'Connor nella sala principale dello studio e lui ci spiega che questa è stata una mattinata terrificante. "Non è facile spiegarlo a voi della stampa, ma uno dei processi di creazione di un gioco sta nella sua rivelazione al pubblico, ed è una delle parti più stressanti", ci confessa. "Credo che abbiamo perso la prospettiva di come appare e come si gioca. Il multiplayer funziona, tutti ne sono sicuri. Ma la campagna è quella che, sotto molti aspetti, ha più da dimostrare". Come mai? "Penso sia per la campagna di *Halo 2*, che si concludeva con un finale aperto, e per il fatto che non abbiamo avuto il tempo di inserire tutto ciò che avremmo voluto. Non abbiamo di certo avuto modo di fare tutti i test e di rifinire il prodotto. Ma questa volta invece il tempo che ci serviva l'abbiamo avuto".

Nonostante i grandiosi annunci del lancio mondiale di *Halo 3* da parte di Microsoft e il successivo assalto pubblicitario multimediale per vendere la console, O'Connor è chiaro sul fatto che le pressioni, a Bungie, arrivano dall'interno. "Microsoft è soddisfatta del nostro lavoro e si fida di noi", afferma. "Non vengono qui a metterci

Queste tre schermate mostrano il Forge, l'editor di livelli cooperativo di *Halo 3*. Sì, è possibile far cadere lo Scorpion su quello Spartan per ucciderlo (in alto). E sì, è possibile sparare agli altri giocatori, in modalità editing (qui sopra). Insomma, il potenziale di gioco è immenso

"The Storm è un'esperienza decisamente libera, in cui invece di procedere in modo lineare, si può giocare in molti modi diversi"

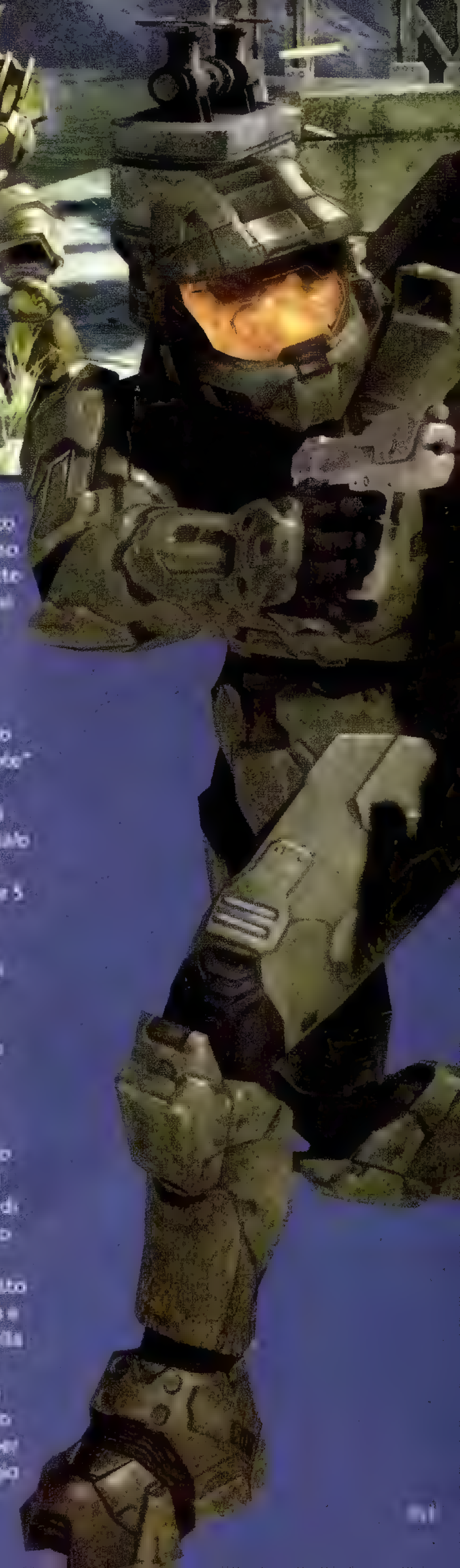
fretta, ma a provare e appassionarsi a quanto facciamo. E ci danno gli strumenti per farlo, flessibilità e libertà a sufficienza. L'unica loro richiesta è: 'Diteci voi quando siete pronti a far uscire il gioco, e attenetevi a quella data'. Avrebbero voluto che fosse pronto per il lancio del 360 o nel corso del suo primo anno, ma capiscono che sarebbe stato impossibile chiederlo. La pressione è creativa, e solo interna".

Il secondo livello segue agli eventi del primo. The Storm, questo il suo nome, è ambientato nella città di Voi, in Kenya, e ospita una serie di ambienti industriali con una splendida vista del Kilimangiaro sullo sfondo. Le sezioni, accuratamente divise (interni ristretti che si alternano a enormi cortili e ampi magazzini), offrono una piacevole varietà tra combattimento ravvicinato e guerra in campo aperto, e si possono affrontare sia a piedi che su veicoli. Il designer di questo livello, **Niles Sankey**,

Personalizzazione estrema

Halo 3 offrirà un notevole livello di personalizzazione degli avatar per il multiplayer, molto più di quanto si potesse fare in *Halo 2*, con una grande varietà di elmi, armature e spallacci di dimensioni e forme diverse. Il classico aspetto Mjolnir di Master Chief sarà sempre disponibile, con nuovi CQB (combattimenti corpo a corpo) ed EVA (attività extra veicolo). I giocatori potranno anche scegliere tre diversi colori. Il modello dell'Elite è stato sistemato in modo da renderlo più abbordabile da giocare. La testa è più piccola (in modo che si ottenga una maggiore equità nei colpi mortali) e il profilo si nota meno facilmente a distanza. Con l'Arbiter alleato di Master Chief (il giocatore due, nella modalità cooperativa, prenderà infatti il suo ruolo), forse i giocatori che sceglieranno gli Elite nel multiplayer di *Halo 3* non saranno più tanto presi in giro.

Sebbene già piena di dettagli, la grafica non è ancora completa e a quanto pare sarà ancora più rifinita



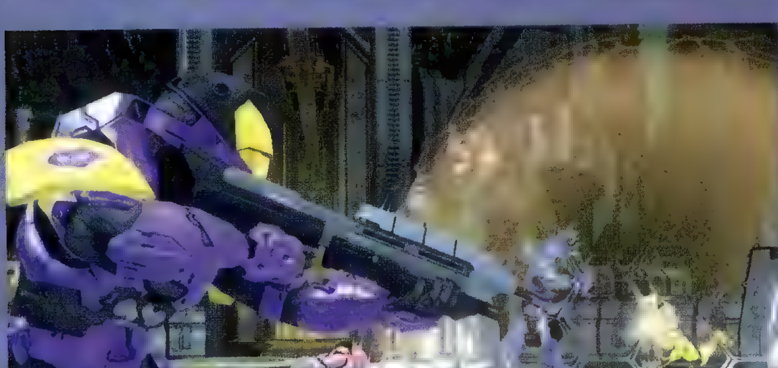
lo descrive come un "puro livello aperto di Halo". "Si tratta di un'esperienza decisamente libera, in cui invece di procedere in modo lineare, si può giocare in molti modi diversi, ripetendolo molte volte", dice.

A contribuire alla varietà, ci sono anche le aggiunte nell'equipaggiamento di Halo 3, alcuni elementi del quale si erano visti nella beta del multiplayer. Lo scudo a bolla e il risucchia-energia sono familiari, ma il bagliore non lo è affatto. Ne facciamo la conoscenza per la prima volta dopo aver salito una rampa di scale all'entrata di un complesso. Ci siamo nascosti all'imbocco di un lungo corridoio. Di colpo, lo schermo diventa completamente bianco, e noi ci allontaniamo sparando a caso, nel panico. Pochi secondi più tardi, la visuale torna, e ci ritroviamo miracolosamente illesi, di nuovo sul familiare campo di battaglia.

L'equipaggiamento non funziona come la "trinità" di Bungie, ovvero gli attacchi combinati di arma da fuoco, combattimento corpo a corpo e granate, sempre disponibili al giocatore. Al contrario, opera al di sopra del normale combattimento, garantendo di colpo un cambiamento temporaneo nell'approccio di gioco, che può beneficiare o svantaggiare il giocatore in egual misura. Lo scudo a bolla fornisce una protezione contro il fuoco nemico, ma vi impedirà al tempo stesso di eliminare il Brute Chieftain che avete appena notato. E il risucchia-energia vi toglierà gli scudi con la stessa facilità con cui li toglie ai vostri avversari.

Nel corso di una breve pausa, Griesemer descrive l'equipaggiamento come un elemento di gioco che "scuote" brevemente il campo di battaglia. Fa parte di un sottile nuovo approccio di design tipico del combattimento di Halo 3. "I 30 secondi di divertimento sono diventati 30 secondi di divertimento e 5 di stupore totale", afferma. "Perciò mentre giocate, di colpo qualcuno potrebbe lanciare un bagliore e voi vi ritrovereste totalmente accecati, e saprete che qualcuno potrebbe approfittarne per caricarvi, e andrete nel panico. E poi l'abbagliamento sparirà e voi tornerete a sparare e schivare. Quasi tutto quello che abbiamo aggiunto è in qualche modo 'perpendicolare' al resto del gioco: si tratta di sorprese e improvvisi cambi di regole, al di sopra del combattimento normale".

Più tardi, ci chiede: "Avete già visto lo Scarab?". Rientriamo nella stanza e vediamo un gruppetto di uomini della Bungie intorno a un giornalista che gioca. Sul suo schermo torreggia un nemico enorme, a forma di ragno, lo stesso che abbiamo visto apparire per Mombasa in Halo 2. "È il personaggio



[illegible]

Fuori dalla mappa

Un ARG di nome Iris sta girando per promuovere il gioco, il che riporta alla maniacale attenzione di Bungie per i dettagli. "Sareste stupiti, o terrorizzati, nel sapere quanti sforzi microscopici confluiscono nella creazione di una tazza, di una maglietta, di una posa per uno sticker. È quasi imbarazzante", ammette O'Connor. Ma il modo in cui i fan osservano i gadget per scoprire indizi sul gioco fa sì che ne valga la pena. "A volte vedranno qualcosa che non seguiremo nel gioco, ma che era stato messo lì apposta", dice ancora O'Connor. Alcuni degli indizi dell'ARG si troveranno in *Halo 3*, insieme a molti altri. "Mi aspetto che alcuni di questi particolari alla fine vengano notati da poche centinaia di persone. Spero che spargano la voce in giro, ma vale la pena di fare tutti questi sforzi? In realtà, creativamente parlando, sì, perché vogliamo che il nostro universo sia più profondo e coinvolgente possibile"

più grande che abbiamo mai creato", dice Greisemer, spiegando che esistono molti modi per eliminarlo. "Combatterete con gli strumenti che avrete".

Al contrario della creatura di *Halo 2*, che aveva un pattern già scritto, questo Scarab è controllato dall'IA. "Non vogliamo fare delle battaglie coi boss, è solo un'altra parte dell'approccio libero del gioco", continua. È difficile pensare che lo Scarab non sia un boss, ma sicuramente è un nemico che si può affrontare più liberamente di un avversario di fine livello o simili.

Gli sviluppatori vogliono scoprire come proverà ad abbattere lo Scarab chi non l'ha mai incontrato prima. Il giocatore indietreggia fino a una galleria che corre in alto, lungo la parete posteriore del perimetro. Lì ci sono delle torrette con missili terra-aria, e lui salta su una di quelle e scopre di poter mirare alle gambe dello Scarab: così, con pochi colpi ben assestati, lo fa crollare. Ma le munizioni finiscono prima che vada giù del tutto, perciò dovrà tornare all'area principale, per raggiungere la torretta di un Warthog e completare il lavoro sugli arti rimanenti. Il gigantesco corpo si abbatte al suolo, abbastanza vicino da permettergli di entrare al suo interno, dove trova due Brute e un nucleo a fusione, perfetto da far saltare definitivamente con un paio di granate.

La scena è senza dubbio spettacolare, ma si distingue anche per la sua potenza nel dimostrare quanto i Covenant abbiano stretto la loro morsa sul nostro pianeta. Era intenzionale, da parte degli sviluppatori, introdurre in questo punto lo Scarab, anche se Sankey non ci conferma se ne vedremo altri nel corso della campagna. "Potete immaginare cosa può fare a una città uno di questi mostri", afferma. E in

L'Hammer (sopra) è una variazione dell'arma Tartarus di *Halo 2*. Potente al punto giusto, se colpisce il suolo crea delle onde d'urto. Una sessione in multiplayer dopo pranzo con lo staff di Bungie, armati solo di Hammer ha dimostrato ampiamente l'appeal di quest'arma

effetti, c'è qualcosa di profondamente suggestivo in queste due scene della campagna di *Halo 3*. La vasta scala dell'azione che si impernia intorno a Master Chief mostra che stavolta il nostro eroe è parte di qualcosa di molto più evocativo di quanto avvenuto in passato. Queste sezioni iniziali non parlano di una fredda e astratta apocalisse spaziale, ma coinvolgono l'idea, molto più capace di scuotere i nostri sentimenti, della distruzione della Terra stessa. E Master Chief non combatte da solo. In effetti, il livello The Storm mostra anche umani non militari, semplici operai che combatteranno con lui.

Dopo una rapida esplorazione al di fuori dell'installazione industriale e sopra una collina per sconfiggere le forze che si sono accampate sulla sua sommità, il livello finisce. Ma una veloce occhiata alle opzioni del menu fa intuire che Bungie ha molto altro da rivelare. E, per dimostrare questo punto, Jarrad chiede che le luci siano abbassate ancora una volta per mostrarci quello che lui chiama Meta Game, un modo secondario di giocare la campagna. Fondamentalmente, si tratta di un sistema di punteggi, ma supportato dall'uso di teschi, un ritorno agli Easter Egg che modificavano le regole di gioco in *Halo 2*. Questa volta sono molto più integrati nel gioco: nascosti in ogni area, i teschi raccolti si possono attivare per causare effetti particolari nel rigiocare i livelli. Alcuni renderanno il gioco più difficile, altri cambieranno il modo in cui i livelli vanno affrontati e altri ancora daranno dei bonus di punti Meta Game.

Il beneficio maggiore ne verrà in modalità cooperativa: il sistema permetterà di confrontare le capacità dei giocatori nel corso della campagna, premiando i colpi in testa, la velocità e altro con dei punti extra. Jarrad carica un livello di gioco cooperativo con O'Connor, nei panni dell'Arbiter, come giocatore due. Si tratta di una nuova ambientazione, con un fiume e una foresta verdeggiante. Viene attivato il teschio argentato, il che significa che se uno dei due giocatori muore, entrambi torneranno all'ultimo checkpoint. "Lo scopo finale sarà di terminare ogni missione a difficoltà Legendary con tutti i teschi attivati, in un certo limite di tempo e con stile", afferma Jarrad. "Questo sarà l'obiettivo dei giocatori, arrivare al punteggio più alto possibile". Dopo un po' di fuoco amico, in cui a farne le spese è soprattutto O'Connor, diventa ovvio che morire costa dei punti, e uccidere il compagno ne costa anche di più. È un'idea semplice, che però offre al gioco nuovi termini di longevità, oltre a regalare ai giocatori nuovi obiettivi da raggiungere.

"Lo scopo finale sarà di terminare ogni missione a difficoltà Legendary con tutti i teschi attivati, in un certo limite di tempo"

Bungie non sa ancora se riuscirà a garantire la modalità cooperativa in Live. È facile immaginare l'abnorme quantità di dati che un'azione così intensa genererebbe sul campo di battaglia, ma la possibilità da sola basta a farci sbavare.

Il Meta Game potrebbe garantire al gioco molto fascino in più, ma O'Connor ritiene che sarà il Forge il più grande contributo alla longevità di *Halo 3*. Ai fan di *Marathon*, già il nome dovrebbe dire tutto. Infatti, è lo stesso dell'editor di livelli di *Marathon 2*, e ci fa pensare che *Halo 3* non mancherà di prendersi tutto il nostro entusiasmo, una volta uscito. Si tratta di qualcosa di nuovo e genuinamente innovativo: e sarà anche divertentissimo.

Pensate a un incrocio tra il normale multiplayer di *Halo* e *LittleBigPlanet*, e sarete vicini a immaginarvelo. I giocatori entrano in una sessione di Forge, in rete locale oppure online, così come farebbero con un match in multiplayer, e potranno aggirarsi e spararsi in una qualunque delle mappe appositamente create per lo scopo. Ma,

con un tocco della croce direzionale, otterranno un cambiamento dell'interfaccia e si trasformeranno in sfere metalliche capaci di saltellare intorno e creare moltissimi oggetti, che poi si potranno piazzare liberamente in ogni punto della mappa. Volando vicino agli oggetti, li si potrà afferrare e spostare. Ciascun oggetto, che siano armi, veicoli, casse, teletrasporti o punti per far ritornare in gioco chi cade sul campo, ha un suo costo, e ogni mappa ha il suo budget totale. Le proprietà di ogni oggetto (quantità di munizioni, per esempio) si possono cambiare allo stesso livello di profondità concesso agli sviluppatori di Bungie. Con la possibilità di salvare il tutto sull'hard disk o sui server Live di Bungie, il Forge si può usare per modificare le mappe esistenti per il multiplayer, ad esempio [illegible] l'approccio dei giocatori alla mappa.

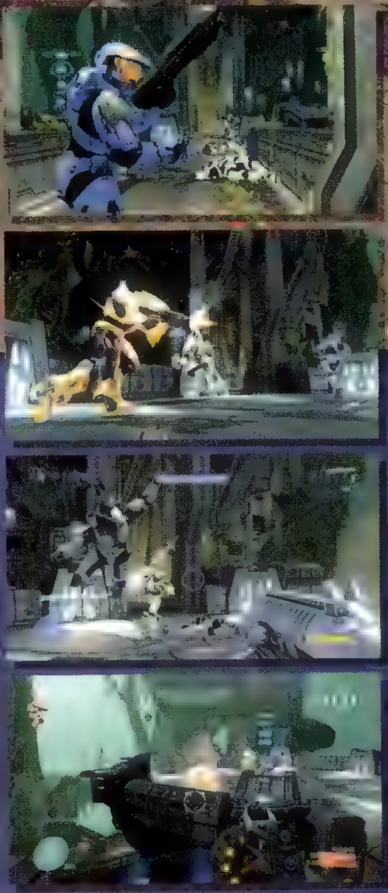
Ma, in modo ancora più interessante, può permettere di

inventare nuove modalità di gioco. Ad esempio, Bungie ha lanciato alcuni giochi divertenti, usando il Forge, come il Jenga, che si spiega da solo, e "Acchiappa il Mongoose", in cui un giocatore corre per la mappa in sella a una moto Mongoose a tutta velocità mentre gli altri, in modalità editing, cercano di arrivargli abbastanza vicino da acchiapparlo. E poi c'è un adattamento del Team Slayer, in cui ogni squadra ha un giocatore in modalità editing che li aiuta fornendo loro le armi, bloccando gli avversari con degli oggetti o facendogli cadere in testa dei nuclei a fusione (l'equivalente di Halo dei barili esplosivi).

Ogni sessione che giochiamo inizia con un piano e degenera in qualcosa di molto più libero. Due giocatori cominciano a impilare veicoli per vedere quanto in alto riescono ad arrivare, e costruendo così una piramide di metallo che comprende anche carri armati Scorpion, Warthog e i mezzi Mongoose. Il capo designer del multiplayer, **Tyson Green**, e Jarrad mettono le mani avanti. "Andrà tutto a rotoli, questo distruggerà tutto!", dice uno di loro, quasi per scaramanzia. E invece il sistema sembra già incredibilmente robusto. I giocatori escono dalla modalità editing e iniziano a sparare missili contro la pila di veicoli, per poi osservare con soddisfazione le esplosioni a catena che vanno avanti per parecchi secondi. Tutti quanti ridacchiamo, deliziati. Le possibilità di creazione, per i giocatori, diventano immense. Con un uso preciso dei punti di rinascita dei giocatori si possono creare delle complesse macchine del moto perpetuo, strutture fisicamente impossibili e quant'altro. Siamo già estasiati.

Green spiega che l'idea viene da un principio fondamentale che il team voleva da sempre raggiungere in *Halo 3*: desideravano estendere profondamente il concetto di personalizzazione, rendendolo però collaborativo tra i giocatori. "Tutto ciò che facciamo in *Halo* è sociale, perciò abbiamo pensato di inserire l'editor di livelli nel multiplayer", dice. "In *Halo 1* e *2* la gente aveva questo ricco campo di gioco, ma poteva esplorare solo le possibilità di quell'ambiente stabilito. Col Forge, permettiamo l'interazione e la personalizzazione, come se dicessimo: 'Ehi, ecco un ambiente e tutti gli strumenti che abbiamo usato per crearlo. Ora fateci ciò che volete'".

Halo 3 sarà un gioco profondo e su vasta scala, un gioco fatto di meccaniche complesse, di fascino e di ambizione. È pieno di dettagli maniacali, e al tempo stesso irraggia possibilità infinite. E con un paio di mesi di lavorazione davanti per renderlo ancora più perfetto, è già uno dei giochi migliori che abbiamo visto in circolazione. "Ma niente sarà mai abbastanza perfetto, per la gente che lavora qui", afferma Jarrad. "Scherziamo sempre sul fatto che prima o poi qualcuno arriverà e ci strapperà di mano il codice, perché noi continueremo a sistemarlo e migliorarlo fino all'ultimo secondo. E ogni giorno diventa più divertente da giocare".



Le nuove mappe in multiplayer rivelate finora includono Guardian (sopra), simile alla mappa Lockout, ma giocata sugli alberi. Sand Trap è la mappa più grande che si sia mai vista in *Halo*, e ospita due basi mobili Elephant, che servono come punti di rinascita dei giocatori e come basi delle squadre. Ephitaph è ambientata invece in un'installazione dei Forerunner

MILESTONE CON

ANTONIO FARINA SI PREPARA A SCATENARE L'INFERNO

TRO MILESTONE

Entrare in Milestone fa effetto. Si vede subito che quello di Antonio Farina è un top team di valenza internazionale. I risultati, del resto, gli danno ragione. Dopo aver lanciato il valido SBK-07, simulatore di guida con licenza Superbike pubblicato da Black Bean (del gruppo Leader), Farina incassa uno dei più grandi riconoscimenti: l'investitura da parte di Capcom come sviluppatore della versione PS2 di *MotoGP*, la serie su due ruote più nota e stimata a livello mondiale. Con due assi nella manica di questo calibro, Milestone ha un solo avversario: se stessa. Quale occasione migliore per recarsi da Antonio Farina e parlare un po' con lui della sua storia, del mondo dei videogiochi e dei suoi importanti progetti?

Partiamo da lontano: cosa può dirci del rapporto del Farina bambino con i videogiochi?
Ci sono caduto dentro da piccolo! Sono sempre stato affascinato da tutto ciò che è tecnologico... non potevo non innamorarmi di console e computer. Prima ancora, però, ho amato i videogiochi da sala, con tutto che, al tempo, le sale giochi erano dei posti infami, in cui il più bravo era un drogato, e il più cattivo... meglio non saperlo! Osavo sfidare questi posti in nome della mia passione. Posti malfamati che si sono poi trasformati in locali per famiglie.

I tuoi giochi preferiti a quel tempo quali erano?
Credo di essere partito dal classico *Space Invaders*. Ho ricordi molto vaghi, ma non giravano poi parecchi videogiochi. Io sono di Verona, e sono stato fortunato perché lì c'era una sala giochi abbastanza grande, il cui proprietario era anche distributore Sega. Ricordo che giravano giochi in bianco e nero, ricordo quello con le macchinine viste dall'alto...

Quando è scattata la scintilla che ha portato la passione a un livello successivo?
Con il computer. Io faccio parte di quella generazione che ha vissuto l'avventura del computer dagli inizi: Amiga, Spectrum e via dicendo. Dopo il gioco è venuta la programmazione. Il resto, e da lì tutto il male. Ho realizzato in quel periodo il mio primo videogioco, che naturalmente non è mai stato pubblicato...

Poi però un lavoro lo sono diventati davvero, i videogiochi...
Successe quando Leader volle diversificare le sue attività e aggiungere anche lo sviluppo di prodotti propri. Cercavano qualcuno che si occupasse di questa neonata attività, che fino ad allora esisteva solo sulla carta. Ero già entrato in contatto con John Holder, e lui mi fece questa proposta... così ci siamo ritrovati in questa avventura. Ero l'unica persona [illegible] strutture di Leader ma che aveva una natura sociale separata.

Com'erano, quei giorni?
Giorni di sventura! Abbiamo lavorato per tre anni pubblicando una decina di titoli, che andavano perlopiù su Amiga e PC. Tutto lo sviluppo era totalmente esterno, quindi io recuperavo semplicemente persone per l'Italia, coordinando il loro lavoro e mettendo insieme il tutto fino al raggiungimento del risultato. Facevo tutto: dal concept alla definizione del prodotto, dalla ricerca delle persone ai test!

Qual è stato il primissimo prodotto realizzato?
Il primo non lo ricordo più, a dire il vero... ma uno dei primi fu Bomber Bob, uno sparatutto con grafica cartoon che entrò anche nelle prime posizioni in Inghilterra. Abbiamo realizzato prodotti di ogni genere, dal tennis ai draghi! Poi abbiamo sviluppato giochi su licenza, come Lupo Alberto, Sturmtruppen e Cattivik.

Poi che cosa è avvenuto? C'è stato un ampliamento?
No, assolutamente. Dopo tre anni e una decina di titoli ho deciso di aprire un'attività per conto mio. Sono andato a Milano e ho iniziato daccapo, fornendo inizialmente servizi alle aziende che già operavano in Italia. Cose come traduzioni e valutazioni prodotto, roba del genere.

Quindi c'è stato un momento di distacco dallo sviluppo vero e proprio.
Be', sì, perché senza risorse economiche si deve tentare intanto di restare a galla, trovando una via per rimanere nel settore, anche se alternativa. Direi che comunque non mi sono allontanato poi tanto.

Cosa ne è stato della società che gestiva in Leader? È passata ad altri?
No, non ha più operato. Divisa tra scegliere se cambiare tutto e reinvestirsi, o continuare come si faceva quando c'ero io, ha preferito rinunciare. Anche perché la complessità del mercato in tre anni era aumentata vertiginosamente. Il modello di affari dei collaboratori esterni cominciava a non valere più la pena: occorrevano interni fissi.

Quanto ci è voluto per rientrare nel mondo dello sviluppo?

"*MOTOGP* E *SUPERBIKE* FINIRANNO PER FORZA PER FARSI LA GUERRA, PERÒ NON È UN PROBLEMA NOSTRO, È UN PROBLEMA DEI PUBLISHER"

SBK-08

Superbike per le passate generazioni di console ha dato l'impressione di aver gettato solide basi, sulle quali costruire un titolo valido e fruibile dagli appassionati delle due ruote così come dai casual gamer. Abbiamo avuto modo di focalizzarci sulla versione Xbox 360 (alla quale si riferiscono tutte le immagini presenti in queste pagine), che andrà ad aggiungere una discreta quantità di caratteristiche che incrementeranno i già molti parametri disponibili, incentrando il titolo sulla cooperazione fra team e pilota e la crescita delle rispettive abilità. Recuperando parecchie delle idee viste in *Squadra Corse Alfa Romeo* ed *Evolution GT*, Milestone punta all'incremento delle capacità del pilota mediante il suo stile di guida, andando a sviluppare singole abilità come piega, staccata, sorpasso in curva o guida sul bagnato. Per quanto si diventi abili come piloti, comunque, bisognerà fare i conti con imprevisti (disattivabili dal menu delle opzioni), quali la rottura del motore, guasti al cambio e usura delle gomme: imprevisti che dipenderanno dall'affidabilità del team e dal feeling che andrete a creare con esso. La personalizzazione del pilota intesa come alter ego virtuale è quindi il punto chiave della versione 2008 di *Superbike*, che modellerà lo stile di guida sulle vostra abilità, più che presentare un modello preconfezionato e variabile a seconda del campione scelto. Come accadeva nel precedente capitolo, attivando tutte le opzioni disponibili, *Superbike* dovrebbe garantire un realismo davvero estremo, tale da comprendere anche il dialogo con i box, che offre confronti con il proprio meccanico, l'ingegnere di pista o il telemetrista, per avere sempre sotto controllo la situazione della propria moto e il tempo sul giro degli avversari. Ci sarà spazio anche per simpatici bonus, come il cambio di vestito e di pettinatura delle "Umbrella Girls" o la personalizzazione del casco più altri oggetti che andranno sbloccati nel corso del gioco. Interessante anche il Tag Team Mode, che permette di alternare il controllo dei piloti dello stesso team e la modalità multiplayer on line.

MOTOGP

L'ottimo lavoro svolto da Milestone nel campo delle simulazioni di guida, ha fatto in modo che Capcom scegliesse la casa di sviluppo nostrana per la versione PS2 del nuovo *Moto GP*. Con lo scheletro del gioco già costruito, Milestone porterà piccole modifiche alla struttura di gioco per rendere *Moto GP* sempre più competitivo, e lo farà partendo dalla differenziazione dei due freni e dalla posizione del pilota, soprattutto per l'entrata in curva. Il giusto bilanciamento di questi due elementi sarà la chiave del successo, soprattutto nel livello di difficoltà più alto che prevede i tempi reali dei piloti sulle piste ufficiali del Moto GP. La modalità sfida, uno dei marchi di fabbrica più distintivi della serie, verrà divisa in tre differenti livelli di difficoltà, per un totale di 100 differenti sfide da portare a termine. Le sfide sbloccheranno al solito bonus come moto storiche, personaggi aggiuntivi e piste specchiate. Attualmente non sembra ci siano novità che stravolgano la serie, ma Milestone promette aggiornamenti a tutti i reparti che compongono *Moto GP*, come ad esempio il sonoro, che beneficerà di campionamenti presi dalle moto ufficiali dell'anno in corso, o le condizioni climatiche variabili in gara e riprodotte in maniera più accurata, mentre i piloti saranno tutti e 18 muniti di licenza ufficiale così come i rispettivi team. Il motore fisico verrà ritoccato per evitare i piccoli bug nelle collisioni visti nel precedente capitolo, così come le animazioni verranno riviste per rendere più fluido il movimento dei piloti in caduta. L'uscita di *Moto GP* è prevista entro la fine di quest'anno.

Neanche così tanto: un paio d'anni. Quando siamo ripartiti, eravamo ben due persone, senza esterni di supporto. A quei tempi era ancora possibile lavorare in due.

Il nome di Milestone è oggi associato ai racing game. La sua è una passione?
No, è capitato per caso! Dunque, nel 1995 c'erano i primi giochi 3D nelle sale, usciti l'anno prima o giù di lì... *Daytona*, per farle un nome. Noi stavamo sviluppando una via di mezzo tra *Doom* e *Wolfenstein*; abbiamo cominciato ad assumere un po' di persone, e una di queste era molto brava nel 3D. Visti questi giochi che giravano, abbiamo fatto una demo di un gioco di guida che riproponesse qualcosa di simile. In vero 3D non c'era niente, in giro!

Come arrivò Electronic Arts?
Anche questa cosa avvenne quasi per caso. Virgin aveva perso un bel po' di soldi e cedette quindi parte dei suoi assett, tra cui noi, a EA. Fu così che sviluppammo i tre titoli della serie *Superbike* per loro. Con EA, certe cose cambiarono, specie a livello organizzativo, ma devo dire che non furono sconvolgimenti traumatici. Dopo i primi *Superbike*, però, EA ci salutò, perché faceva numeri troppo elevati per poter vedere come interessanti quelli realizzati da *Superbike*.

Questo vi ha creato difficoltà?
No, al contrario, perché il mercato era abbastanza attivo, in quel momento. Abbiamo parlato con Infogrames [l'attuale Atari] e abbiamo fatto *Racing Evoluzione*, un prodotto immenso partito totalmente da zero. Loro chiedevano un certo tipo di risultato, di una certa dimensione, e questo ottennero.

Lei è soddisfatto di quel titolo?
Dentro *Racing Evoluzione* c'era tanta roba... troppa, forse. Ad ogni modo sono contento, in linea di massima: abbiamo avuto buone recensioni, il prodotto sfruttava bene l'Xbox.

Arriviamo al presente: a parte i singoli giochi, come descriverebbe la Milestone di oggi?
Molto cambiata. Il cambiamento è avvenuto con l'ingresso nel gruppo Leader, che ha portato l'azienda al livello di poter sviluppare più titoli e per più piattaforme.

Quanta indipendenza ha Milestone, oggi?

Totale. Teniamo conto che il padrone dell'azienda è il bilancio, e ciò che va bene a lui, va bene a tutti!

Che cosa significa sviluppare in Italia?
Esattamente la stessa cosa che in tutto il resto del mondo. Non c'è differenza tra Canada, Italia e Inghilterra. Il problema è sempre l'expertise necessaria, l'organizzazione necessaria.

Come mai secondo lei tutti gli altri sviluppatori italiani lamentano una serie di problemi? Alla fine non ci sono altre realtà di rilievo internazionale come la sua. Perché nessun altro team riesce a fare il salto che avete fatto voi?
Posso dire cosa succedeva dieci anni fa. Un team inglese faceva l'80% del suo fatturato in Inghilterra, mentre uno italiano solo il 20% in Italia. Dal punto di vista dello sviluppatore, il problema era trovare persone con esperienza per ottenere la qualità che si voleva. Non doveva essere un buon prodotto *italiano*, ma uno di qualità a livello internazionale. La nostra filosofia è sempre stata quella di ricercare un prodotto mondiale.

Cosa deve fare un ragazzo interessato a entrare nell'industria sviluppando videogiochi?
Dovrebbe mandare curricula sempre e comunque. E sapere che se già ci sono poche aziende nel campo in Italia, ancora meno sono le possibilità di ottenere il proprio lavoro preferito; ci sono svariate figure in un'azienda di sviluppo. Milestone ha al suo interno 55 persone, e in tutta Italia ci saranno forse 200 persone che lavorano nel campo di sviluppo di games. Trovare sbocco in Italia è difficile soprattutto per questo, ma ricorderei che un designer dovrà avere una formazione particolare nell'ambito dei games, più che universitaria. Una laurea invece è preferenziale nella ricerca dei programmatori, visto che ormai lo sono tutti; parallela a quella, passione personale e voglia di sperimentare. La parte grafica di solito nasce da una magica capacità personale, quindi si nasce tali e non lo si diventa. I corsi in tal senso posso al massimo educare un talento innato.

Tornando a quello che Milestone sta facendo adesso, il progetto Superbike ha dato buone soddisfazioni: è una serie annuale. Qual è la sfida di una serie simile? Cosa volete ottenere con le prossime versioni?
La prima sfida ora sono le versioni Next Gen, con il cambio generazionale e tutto quel che ne consegue. Dal punto di vista dei vantaggi, però, queste nuove piattaforme offrono infinite possibilità: potenza e tecnologia sono dalla nostra parte. Certo, essendo molto pratico, devo dire che un problema è il costo. Ogni volta che cambiano le console, i costi sballano. Poi tutto rientra nella normalità... Credo comunque che si tengano nascoste alcune verità in merito alle macchine moderne, come il fatto che avere una PS3 o una Xbox 360 senza una TV ad altissima definizione significa godersi ben poco i nuovi giochi...

C'è un vero scalino tecnologico tra PS3 e Xbox 360?
Non lo so. So però che gli scalini tecnologici si vedono sempre alla fine. Le differenze si vedranno più avanti. Oggi come oggi basta guardare un prodotto come *God of War 2* su PS2: sembra next gen! Personalmente, ritengo che i margini tecnologici, comunque, conteranno sempre meno da questa generazione in poi. La potenza e la tecnologia di oggi sono più che sufficienti a fare tutto, o quasi.

Siamo in un periodo di rivoluzione dei controlli. Lei che ne pensa, anche riferendosi ai giochi di corse?
Io prendo come dato di fatto che i controller in realtà sono sostanzialmente rimasti immutati da anni. Quando uno dice che il suo gioco di guida è il più realistico del mondo, dice una cosa che in realtà non è vera e non può esserlo in alcun modo. A parte il fatto che se fosse totalmente realistico, sarebbe innanzitutto ingiocabile, anche se io prendo le sacre leggi della fisica e le inserisco nel gioco, va tutto bene solo finché non devo interagire... A quel punto, sentirò la mancanza delle reali sollecitazioni che uno ha quando guida. Il volante che si indurisce correttamente, le vibrazioni del veicolo... se non ho niente di tutto questo e il mio unico feedback è audio e video, l'esperienza è davvero molto limitata. Mancano tutte le forze reali, perché ho solo in mano un pezzo di plastica.

Parlando di (doppio limitato) realismo, ha ancora senso oggi proporre un gioco come *Gran Turismo*, che non riproduce i danni?
Gran Turismo è un gioco molto completo che ha al suo interno una quantità incredibile di cose... però ha anche due grandi problemi. I danni non ci sono mai stati e l'intelligenza degli avversari è inesistente. Sono scelte di design... le macchine non si spostano, sono oggetti su cui ci si appoggia per fare i sorpassi. Quanto ai danni, anche quella è una scelta. Non mi risulta che non si possano implementare perché i licenziatari non vogliono, tanto è vero che noi li abbiamo spesso inseriti. Non vogliono che le auto si distruggano completamente, ma non hanno problemi per vetri rotti o ammaccature.

Come vede il gioco di guida del futuro?
Non posso immaginare nulla di più se non cambia il modo di interfacciarsi con il gioco, come spiegavo prima. Siamo arrivati davvero al limite. L'esperienza di guida di un gioco PS2 è uguale a quella di uno PS3.

Il vostro presente è anche MotoGP, la grande prestigiosa novità di Milestone...
Sì, assolutamente. Quando siamo entrati nel gruppo Leader, lo abbiamo fatto secondo un progetto più ampio di sviluppo e publishing. Oggi Leader, attraverso la sua etichetta Black Bean, pubblica anche altri prodotti e noi, come sviluppatori, realizziamo giochi anche per altri publisher. Questo traguardo segna, se vogliamo, la maturità di entrambe le aziende. Capcom, ottenuta la licenza *MotoGP*, ha scelto noi per realizzare la versione PS2, evidentemente ritenendoci i candidati più adatti a livello mondiale, dopo il lancio di *SBK-07*. *MotoGP* significa una grande opportunità, e tornare a lavorare con grandi publisher del calibro di Capcom... significa inoltre che faremo altre cose del genere!

MotoGP e Superbike non finiranno pure per farsi la guerra fra di loro?
Per forza, però non è un problema nostro, è un problema dei publisher. [ride] Entrambi i publisher lo sanno, ovviamente; inoltre noi abbiamo creato due team totalmente distinti. Poi è logico che l'esperienza e le risorse del team sono a disposizione di tutti e due i progetti.

I FIGLI DELL'A

TOMO

DOPO TANTA ATTESA, BETHESDA RIVELA LA SUA NUOVA VISIONE DEL SANGUINOSO E INCREDIBILE MONDO DI *FALLOUT*

Motivo di giubilo per qualcuno, di ansia per altri, l'acquisizione da parte di Bethesda Softworks della violenta serie di GdR *Fallout*, nel 2004, ha causato interminabili discussioni tra le schiere degli avidi fan, riempiendo le comunità online e i forum di interventi al vetriolo, fervore e speculazioni selvagge in parti uguali. Finalmente, i frutti del lavoro di Bethesda sono venuti alla luce, e sebbene chi si è dogmaticamente opposto al coinvolgimento della compagnia nella loro amata serie non sarà probabilmente mai accontentato, i fan più ragionevoli potrebbero finalmente sentirsi rassicurati, scoprendo che Bethesda ha risuscitato diligentemente lo spirito di *Fallout*; inoltre, potrebbero restare stupiti di come gli sviluppatori siano rimasti fedeli al passato, contribuendo tuttavia con considerevoli innovazioni.

Sebbene sia facile prenderli in giro, è invece difficile non capire il coinvolgimento totale mostrato dai fan di *Fallout*. Si tratta di una serie che giustifica un amore spassionato; Black Isle Studios, ormai defunto, ha creato un mondo che limitava in minima parte il giocatore nell'interazione con l'ambiente, e tuttavia, miracolosamente, garantiva anche profondità e humour in ogni vostra decisione. Arricchito da uno stile artistico unico, *Fallout* era ambientato in un'America post-apocalittica ingegnosamente realizzata, così come l'avrebbero potuta immaginare negli anni '50. Una terra distrutta dalle radiazioni, in stridente contrasto con le istruzioni allegre e fumettose dei libretti della protezione civile dell'era della Guerra Fredda; un ottimismo da Mondo Perfetto massacrato dall'orrore della sopravvivenza in quella che era ormai una terra devastata e brutale.

Fallout 3, in questo, è fedele ai suoi predecessori. "Abbiamo portato avanti tutti i temi principali e le

TITOLO: **FALLOUT 3**
FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **TBA**
SVILUPPO: **BETHESDA SOFTWORKS**
ORIGIN: **USA**
USCITA: **AUTUNNO 2008**

La metro di Washington DC sarà molto usata nel gioco, e non servirà soltanto come utile raccordo tra aree della città troppo pericolose da raggiungere muovendosi in superficie, ma anche come dedalo di interessanti dungeon

AGGRESSIONE ASSISTITA

Tra gli interrogativi più assidui dei fan della serie, c'era naturalmente il dilemma più classico: Bethesda avrebbe mantenuto il combattimento a turni dei due giochi precedenti, oppure no? "Credo che l'interrogativo più importante, nello sviluppo del gioco, sia su quel che stiamo facendo nell'unire armi da fuoco e GdR", commenta Howard. La risposta di Bethesda è elegante. Il Vault-Tec Assisted Targeting System (VATS) permette al giocatore di fermare il gioco quando lo desidera, puntare i diversi obiettivi e mettere in lista i vari colpi, bilanciando il numero di punti azione a sua disposizione, rispetto a quelli richiesti da ogni arma per sparare. Allo stesso modo, il gioco si può affrontare interamente come uno sparatutto in prima persona, sebbene il sistema VATS vi permetta un grado di controllo che sarà molto utile nelle sparatorie più frenetiche.

scelte di design dei primi due titoli", afferma il lead artist **Istvan Pely**. "Per esempio, c'è ancora la combinazione di tecnologie futuristiche e feeling degli anni '50: tutte le macchine sono a energia nucleare, ma hanno un design retrò".

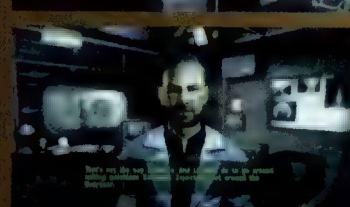
Bethesda sembra aver capito appieno quello che è il fascino dell'humour nero di questa serie, e ovviamente ha mantenuto più la mascotte iconografica. Stiamo parlando di quel Vault Boy che incarna la parodia del falso ottimismo tipico dei manuali messi in giro dal governo statunitense negli anni '40 e '50, che spiegavano come sopravvivere ad una guerra termonucleare; quelli in cui i protagonisti sorridevano rassicuranti, mentre imballavano il cadavere contaminato di un parente nel polietilene. Nel mondo di *Fallout*, è l'icona cartoonesca incoraggiante sulle brochure di istruzioni che accompagnano i pochi fortunati nel Vault, le comunità autarchiche nascoste nel ventre della Terra, al sicuro dalle mortali radiazioni.

"Ci siamo letteralmente innamorati di Vault Boy", ammette **Todd Howard**, il produttore esecutivo del gioco. "Il mondo intero è saltato in aria e tu ti trovi con Vault Boy che ti strizza l'occhio e solleva il pollice. Penso che ci sia un'ilarità innocente, in tutto questo. Abbiamo molto ragionato sull'humour, in questo gioco: su come inserirlo senza sembrare stupidi. L'ironia nell'umorismo di *Fallout*, è decisamente presente".

Ed è stato *Fallout*, più che *Fallout 2*, il vero ispiratore del nuovo gioco, con Howard pronto ad ammettere che l'umorismo del secondo capitolo andava più verso le soglie della volgarità, bombardando il giocatore con una serie di commenti a volte anche forzati. "*Fallout 3* è ambientato 30 anni dopo gli eventi di *Fallout 2*, ma il primo *Fallout* è stato il nostro maggiore ispiratore", conferma Howard. "Quanto a *Fallout Tactics* e *Brotherhood of Steel*, li abbiamo più che altro ignorati, così come io personalmente preferisco ignorare *Alien 3* e *4*".

Sebbene Bethesda abbia preso a piene mani dai primi due giochi della serie, era anche necessario espandere il loro concetto di base. "Abbiamo cercato di restare più fedeli possibile al feeling del gioco originale, ma dove c'erano dei vuoti da riempire, ci abbiamo messo dentro i nostri dettagli e le nostre idee, lavorando su quei concetti di base", dice Pely. "Il gioco originale, sebbene innovativo per il suo tempo, aveva solo qualche pixel dedicato a ciascun dettaglio. Perciò, ora che arriviamo all'alta definizione, ci sono molte più opportunità di riempire al meglio un mondo altrimenti scarno. Con le tecnologie odierne possiamo raggiungere un tale livello di dettaglio e di realismo, che, più che fotorealismo, lo chiamerei iperrealismo. Il risultato ci ha permesso di prenderci molta libertà nell'interpretare la visione di quel mondo".

Comunque, anche quando Bethesda ha osato andare oltre i predecessori di *Fallout 3*, è rimasta fedele al concetto originario della serie. Mentre vi avventurerete oltre la sicurezza del vostro Vault ed esplorerete le lande desolate intorno a voi, il vostro Pip-Boy 3000, uno strumento di sopravvivenza che viene montato su un braccio, capterà le frequenze radio intorno a voi. Qualche volta riuscirete a sentire dei frammenti di dialoghi che vi daranno utili informazioni o vi indirizzeranno verso qualche missione, ma più che altro capterete la selezione



[illegible]

Sebbene Bethesda abbia scelto di dimenticare la visuale isometrica tipica della serie, in *Fallout 3* è contemplata l'opzione di lasciare la prima persona per usare una vista in terza persona molto flessibile, che vi permetterà di guardare quasi ovunque vogliate

musicale delle radio locali... per lo più musica degli anni '40, con venti canzoni originali di quell'epoca. E la contrapposizione dei dolci suoni del jazz alle vostre violente avventure, in una terra brutalizzata e desolata, non fa che rievocare perfettamente lo spirito originale della serie.

La terra brutalizzata in questione, tuttavia, non è precisamente quella che potreste ricordare dai titoli precedenti. Il nuovo gioco infatti passa da una costa all'altra degli Stati Uniti. "Siamo ancora in presenza di una landa desolata", dice Pely, "ma non è un deserto dell'ovest degli USA, bensì la nostra idea di come apparirebbe la costa est e la zona urbana di Washington".

"IL SISTEMA DEI PERSONAGGI È COMPLETAMENTE DIVERSO RISPETTO A QUELLO USATO IN OBLIVION"

L'ambiente è stato generato con grande fedeltà, anche se non al punto di ricreare ogni strada di Washington DC. Howard è convinto del fatto che il design deve servire al gameplay, non a permettere ai giocatori della zona di riconoscere la loro città. "Nella nostra Washington DC non ci sono tutti gli edifici della vera città, e abbiamo aggiunto dei tocchi fantascientifici, ma volevamo comunque che il mondo di gioco sembrasse molto, molto reale", afferma. "Sarà pure una costruzione da fumetto, ma ne siamo stati pienamente coinvolti. Come appare l'area irradiata intorno a Washington DC? Come vive e sopravvive, la gente, in quella zona? E come potrebbero essere vestiti quelli che vivono nel sottosuolo?"

Le risposte a queste ed altre domande viaggiano sullo stile artistico del bravissimo Craig Mullins, le cui visioni sono state recentemente rivelate nell'immagine di apertura della presentazione del gioco, ma sono state create molto prima, nel corso della sua pre-produzione. "Quell'immagine è una delle prime che avevamo realizzato per il gioco", dice Pely. "Il suo scopo principale era quello di ispirarci, aiutarci a capire la direzione che dovevamo dare al gioco. Vi si vede il palazzo del governo con la cupola distrutta: quella è diventata la nostra icona. Questo è stato ciò che abbiamo tentato di ottenere, il tipo di sensazione che volevamo dare al giocatore che avesse osservato gli ambienti del gioco. Speriamo che tutto il gioco riesca a riflettere lo stesso livello di distruzione, di dettaglio e di qualità. Anche i colori hanno seguito quanto stabilito in quell'immagine.

"Abbiamo affrontato una lunga pre-produzione, perciò abbiamo passato parecchio tempo a disegnare e inventare dettagli. Nel gruppo abbiamo un geniale e velocissimo concept artist, Adam Adamowicz, che lavora a centinaia e centinaia di disegni. Quando gli abbiamo chiesto di realizzare il Pip-Boy, penso che abbia provato qualcosa come venti o trenta variazioni sul tema, prima di ritenerlo perfetto".

Naturalmente, nonostante gli intensi sforzi di Bethesda per ricreare il mondo e il feeling di *Fallout*, ci saranno sempre quei detrattori incalliti che continueranno a definire il nuovo gioco nient'altro che un *Oblivion* con armi da fuoco e giganteschi scorpioni mutanti. La natura di entrambi i giochi significa, inevitabilmente, che c'è una considerevole sovrapposizione nel loro concetto di design.

"Il primo *Fallout* era il genere di gioco che più amavamo", spiega Howard. "Si tratta più o meno di un gioco a struttura aperta. Ed è ciò che noi cerchiamo sempre di fare nei nostri giochi. Se si paragonano *Fallout* e *Oblivion* nel loro concetto di base, cioè permettere al giocatore di creare liberamente il proprio personaggio e girare in un mondo dove può fare ciò che vuole, allora sono uguali. E questo non è un concetto che intendiamo rivoluzionare, perché funziona. Ma quando si gioca a *Fallout 3*, il sistema dei personaggi è totalmente diverso da quello di *Oblivion*; il modo in cui si cresce

[illegible]

di livello, in cui si usano le abilità, per esempio, sono del tutto differenti. E il gioco in sé è molto diverso da *Oblivion*.

In effetti, la scala di *Fallout 3*, decisamente più piccola di quella di *Oblivion*, comporta un feeling del tutto diverso. Il gioco non è lineare, certo, ma è ambientato in un mondo più piccolo, con meno personaggi con cui interagire, e con molti più dettagli da osservare. Dal punto di vista artistico, questo significa che non c'è una costante generazione di ambienti, come spiega Pely: "È tutto fatto a mano. In tutto il mondo del gioco non c'è un singolo metro quadrato che non sarà stato ritoccato da un grafico. Ma sebbene *Fallout 3* sia molto più denso di dettagli di *Oblivion*, il suo mondo è comunque piuttosto vasto. Non sembra meno grande di quello del capitolo precedente, ecco. Ma anche se è un grosso lavoro, almeno dal mio punto di vista, io lo trovo gratificante, perché permette di investire molto più tempo nel perfezionare ogni piccolo dettaglio".

Questo restringersi della prospettiva aiuta anche ad eliminare molti di quelli che erano i difetti di *Oblivion*. In un mondo enorme come quello di Cyrodiil, era inevitabile che gran parte di esso sembrasse povero di dettagli, una critica diretta in particolar modo a personaggi e dialoghi.

"Penso che spesso la scala dei nostri giochi di *Elder Scrolls* ci metta i bastoni tra le ruote", commenta Howard. "Soprattutto quando la gente va a paragonare i nostri contenuti con quelli che trova in altri giochi più piccoli e dettagliati. Ma in un titolo più raccolto, molti dei problemi in cui incorri se hai dai 1000 ai 2000 personaggi svaniscono".

Mentre tutti i personaggi di *Oblivion* erano interpretati da un piccolissimo gruppo di attori, *Fallout 3* usa dai 30 ai 40 attori per dare voce ai personaggi che popolano il tuo mondo. "Non troverete mai dei dialoghi generici", assicura Howard. "In *Oblivion* dovevamo scrivere frasi per mille persone, perciò non potevamo caratterizzarle più di tanto, anche perché neanche si sapeva bene a chi sarebbero finite in bocca. Ma in *Fallout 3*, quasi tutte le frasi sono specifiche di un particolare personaggio, perciò si può prendere un doppiatore e dirgli 'ehi, questo è il tuo personaggio, ha queste caratteristiche, reagisce in questo modo per questi motivi'. C'è una differenza abissale, insomma".

I dialoghi generati casualmente tra i PNG di *Oblivion* erano anche fonte di prese in giro, perché spesso si venivano a creare conversazioni assurde che non avevano senso e una fine coi contorni di un'assurdità demenziale. **Emil Pagliarulo**, il responsabile della gloriosamente lodata sezione Dark Brotherhood di *Oblivion*, si premura di enfatizzare come un numero più basso di personaggi abbia permesso di ottenere un livello di accuratezza molto maggiore nei dialoghi.

"Abbiamo fatto un lavoro di gran lunga migliore nel rendere credibili i dialoghi tra i vari personaggi", afferma. "Per esempio, lo sceriffo ha un figlio, e se lo seguite quando va a casa e lo ascoltate mentre gli parla, il dialogo è specificamente incentrato su quella parentela".

"FALLOUT 3 HA BISOGNO DI UNA FINE, MA È COMUNQUE UN GIOCO IN CUI PUOI CONTINUARE A GIRARE"

Probabilmente la differenza maggiore tra la scala di *Oblivion* e quella di *Fallout 3* non sta nella grandezza del mondo, o nel numero di personaggi che lo abitano, quanto nel semplice fatto che il gioco, in effetti, finisce.

"Se si segue la storia principale, si arriva a un punto in cui è chiaro che il gioco è arrivato alla sua conclusione", dice Howard. "Per come lo stiamo realizzando, ha bisogno di una fine, e funziona anche bene. Ma è comunque un gioco in cui puoi continuare a girare per il mondo e uccidere creature, trovare posti ed edifici da esplorare, cercare di salire di livello e ottenere il potente, per poi entrare nelle città e fare tutto questo genere di cose. Ma visto che non si possono prendere tutte le abilità in una sola esperienza di gioco, si potrà decidere di ricominciare...

"Il sistema di espressioni facciali usato in Oblivion è stato ulteriormente sviluppato", spiega Pely. "Ora può darci molto di più. *Fallout 3* è un gioco molto basato sui personaggi, perciò è stato fondamentale per noi concentrarci sul realismo dei volti"

"*Oblivion* è stato il primo gioco in cui abbiamo cercato di tirare fuori molti concetti nuovi e di sfruttare la tecnologia delle nuove console e dei PC più avanzati", dice Howard. "Al nostro secondo tentativo, ci sentiamo pronti a fare un grosso balzo in avanti".

Un giocatore potrebbe andare avanti per 20 ore e poi provare un personaggio diverso, ma probabilmente avrà affrontato alcune delle quest principali.

Il team afferma che il tempo medio per completare il gioco dovrebbe raggiungere circa 40 ore, di cui metà passata a seguire la quest principale. Le ripercussioni di questa divisione di gameplay sono enormi e forse anche il motivo maggiore per attendere con ansia questo gioco. Infatti, *Fallout 3* necessita di essere giocato più volte, non solo perché il personaggio che interpreterete sarà ogni volta diverso nelle sue abilità, ma soprattutto perché il gioco offre una plenora di scelte che ogni volta cambieranno significativamente la vostra esperienza.

"Molte delle esperienze di gioco in *Oblivion* si differenziano solo per l'ordine in cui i giocatori fanno le cose, non nella loro effettiva natura", dice Howard.

"Il giocatore è un tesoro medio, in *Oblivion*", concorda Pagliarulo. "Può fare tutto, al mondo. In *Fallout* è molto diverso, a causa delle scelte che si compiono. A seconda delle vostre azioni, certe strade non si potranno percorrere, quindi non si può fare tutto, come avveniva in *Oblivion*".

Che Bethesda stia cercando di dare valore alla longevità del gioco e al fatto di poterlo rigiocare più volte, è confermato dall'elevato numero di finali disponibili in *Fallout 3*: da nove a dodici. E alcuni saranno innescati da decisioni prese piuttosto presto nel gioco.

"Quando abbiamo realizzato la quest principale di *Elder Scrolls*, sapevamo che si poteva continuare a giocare anche concludendola", afferma Howard. "C'erano cose che non potevamo fare con un finale, perché nel frattempo il giocatore poteva avere molto altro da portare avanti, per questo forse abbiamo un po' sottovalutato i finali. Con *Fallout*, invece, vogliamo che le conseguenze delle decisioni del giocatore fossero importanti per la sua storia. Chi gioca a *Oblivion* difficilmente si pente delle scelte fatte ore e ore prima, ma con *Fallout* bisogna fare attenzione a qualunque decisione".

Un esempio di queste conseguenze potrebbe essere la scelta di far saltare in aria un'intera città. Da poco usciti dal Vault, il vostro personaggio si imbatterà in Megaton, un centro abitato nato nel cratere di una bomba atomica mai esplosa, i cui abitanti venerano l'ordigno come un oggetto sacro. Non è un posto meno significativo delle città di *Oblivion*, eppure potrete decidere di accettare la losca offerta da un losco figuro in un bar, e cancellare il luogo dalla faccia della terra, attaccando un congegno alla bomba e attivandola a distanza.

I diversi sentieri che si sceglie di percorrere in un RPG hanno sempre le loro radici nel sistema di creazione del personaggio e *Fallout 3* ne ha uno che, pur restando fedele a quelli dei giochi precedenti, dimostra tuttavia più organico. La creazione del personaggio si estende infatti alla prima ora di gioco ed è integrata nei vostri primi passi tra i confini del Vault 101, in un lungo flashback che mostra diversi periodi fra la vostra infanzia e l'età adulta. La prima cosa che farete sarà scegliere il vostro aspetto fisico, e subito dopo la vostra difficile nascita vostro padre rivedrà il suo volto, mostrando molti dei tratti che avrete scelto. Più avanti, vi darà un libro per bambini, intitolato "Sei speciale!", attraverso il quale potrete bilanciare le vostre sette caratteristiche principali (in conformità con il sistema SPECIALE che i fan della serie ben ricorderanno). Ancora più avanti, sarete sottoposti al Test Attitudinale Generale del Lavoro, che definirà ulteriormente le vostre abilità.

Inoltre, tornerà anche la piccola selezione di caratterizzazioni estreme che renderà unico il vostro personaggio. A quanto pare, ci sarà anche la famosa Bloody Mess, la caratteristica, abbastanza inutile ma decisamente suggestiva, che portava i vostri nemici a morire nel modo più sanguinoso e cruento possibile. Bethesda, senza dubbio, ha qualche altro asso nella manica, anche se Howard non si fa sfuggire una parola sul significato di una schermata di caricamento con delle dettagliate statistiche dei cadaveri che il personaggio ha divorato.

"La gente dimentica che *Fallout* è stato uno dei primi giochi capace realmente di scioccare", dice Howard. "Aveva dalla sua parte quel genere di violenza che, quando è ben fatta, diventa divertente".

DI PARI PASSO

Una delle lamentele più comuni dei giocatori di *Oblivion* stava nel fatto che le abilità dei nemici salivano di pari passo con quelle dei personaggi giocanti, creando situazioni bizzarre in cui dei ladruncoli da strada erano equipaggiati con le più potenti armature incantate.

"Una creatura è una creatura, questo è il nostro motto per *Fallout*", commenta Howard. "Avrà insomma le stesse caratteristiche quando sarete di primo e di ventesimo livello. Ci sono alcune aree in cui i giocatori saranno bloccati, e lì il bilanciamento coi livelli sarà maggiore, in modo da permettere al giocatore di sopravvivere senza dover ricaricare da un vecchio salvataggio precedente".

Quando un'area viene bilanciata al vostro livello, però, non cambia ulteriormente. "Se ve ne andate e tornate più potenti, prenderete i nemici a calci nel sedere", spiega Howard. "Insomma, il bilanciamento secondo i livelli esiste ancora, ma non come in *Oblivion*".

UN VAGO SENSO DI TRIONFO

È STATO UNO DEI PRIMI DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI DEL NOSTRO PAESE E POI IL CAPO DI TAKE TWO ITALIA. ORA, CON DDE, È DI NUOVO IN PROPRIO. IL SUO NOME È PIETRO VAGO, MA LA SUA VISIONE È MOLTO CHIARA...

Il suo quartier generale è a Gallarate, in provincia di Varese, proprio come Take Two Interactive Italia, della quale fu il primo direttore. Pietro Vago è un uomo gioviale e giovanile, molto alla mano e propositivo. Ci fa accomodare e vuole subito che ci si dia del tu. La cosa non ci dispiace, tanto più che Pietro ha un modo di parlare diretto, deciso, che non annoia. Non gira troppo intorno alle cose, una qualità che indubbiamente apprezziamo. Cominciamo la nostra chiacchierata, in estrema libertà.

Partiamo con la tua storia personale. Come hai iniziato?
Come tante persone della mia generazione, ho passato gli anni Ottanta nel pieno della passione per i videogiochi, che poi è diventata un lavoro. Studiavo negli Stati Uniti e avevo una serie di amici che mi commissionavano l'acquisto di giochi altrimenti introvabili. È così che è nata l'idea di importare e distribuire videogiochi in Italia. Era il 1992.

Quando sei andato negli USA?
Dal 1988 al 1992. Frequentavo l'università: informatica e statistica. Ero appassionato. Mentre tutti passavano il tempo a chiacchierare di moda e motorini, io non parlavo mai con nessuno... [ride]

Ma come è nata la tua passione per i videogiochi?
Il primo computer che ho utilizzato seriamente è stato un Apple 2E, nella saletta informatica delle scuole superiori, anche quelle frequentate all'estero. Poi sono passato allo Spectrum e all'Amiga, un po' come tutti... solo che io preferii l'Amiga 2000, il modello desktop espandibile. Ce la feci addirittura a comprare un 3000, prima che la Commodore andasse all'aria! L'Amiga fu la prima macchina realmente buona per lavorare, ma che tutti preferivano scegliere per giocare: forniva la scusa perfetta per convincere i genitori all'acquisto!

Visto che quest'anno ricorre il suo ventesimo anniversario, vuoi condividere con noi qualche ricordo particolare che riguarda l'Amiga?
Il mio gioco preferito era *Barbarian*, della Psygnosys, quello a scorrimento con sotto le varie icone. Mi piacevano tanto anche *Marble Madness*, *Obliterator*... e poi i giochi Cinemaware: *SDI* (*Strategic Defence Iniziative*), *Defender Of The Crown*, *It Came From The Desert*, *Rocket Ranger*. Bei giochi, quelli. Belli da vedere, belli da giocare.

Che cosa ne pensi del retrogaming? Non inteso come collezionismo, ma come riscoperta della cultura del videogioco. Secondo te c'è un fondo di verità nella frase "erano meglio quelli di una volta"?
Io sono uno di quelli che lo dice! Sono un amante del retrogaming... la verità è che mi rendo conto che appassiona solamente me, mentre la gran parte degli utenti di oggi dice: "Che emerita porcata!". Mi affascina il fatto che, vent'anni fa, con hardware limitatissimi e con risorse ancora più limitate, si riuscissero a fare cose così divertenti e giocabili. Oggi si spettacolarizza la grafica, ma il divertimento è minore. Suono un po' come i vecchietti che dicono che "si stava meglio quando si stava peggio", immagino! Ma effettivamente erano saltati fuori dei piccoli capolavori che appassionavano gli utenti, e se guardiamo tutto quanto, stavano in 64 o 48 Kb di memoria!

Oggi che un gioco deve invece riempire un CD, un DVD o, peggio ancora, un Blu-Ray, con dei costi di sviluppo altissimi, resta spazio per la creatività? Un publisher può ancora permettersi di rischiare?
Sempre di meno. Le idee sono state quasi tutte sfruttate. Ogni tanto c'è qualcuno che tira fuori un'idea nuova. Guarda Nintendo, per esempio, col Wii. Ma è sempre più complicato, perché tutte le strade vengono battute contemporaneamente da tutti i publisher. Mi ricordo quando uscì ***Doom***: si aprì un mercato. Oggi il mercato degli sparatutto in soggettiva è saturo, dieci anni fa era una novità. Idem per gli MMO, i giochi di massa online. All'inizio funzionavano, poi tutti ci si sono lanciati sopra e adesso sono pochi gli MMO che vendono sul serio, perché quando c'è troppa offerta si cerca di fare un prodotto in velocità, si cercano di ottimizzare gli investimenti, da un motore grafico escono 3-4 giochi e... alla fine tutto si somiglia, vendendo anche meno. Ho un po' paura anche della strada che ha scelto Nintendo, perché già vedo tutti che aprono "divisioni casual gaming", "divisioni utente non specializzato", "non hardcore"... Leggevo che Ubisoft lo ha fatto, come anche Electronic Arts. Così si arriva subito alla saturazione. L'anno scorso c'era ***Brain Training*** su DS, ora vedo Mind Quiz, Super Brain... quando un'idea è buona tutti cercano di accaparrarsela.

Parlando di Nintendo e del mercato che cambia, com'è la situazione in Italia? Si parla sempre dell'estero ma nessuno vuole dirci i dati relativi all'Italia. Tu che sembri coraggioso, ci racconti una verità?
Io vendo Nintendo, per cui potrei dire subito: "Nintendo fino alla fine", ma non posso fingere che non ci sia altro in giro. È un po' presto per capire dove va il mercato. Ci sono potenzialità enormi ed enormi rischi. Ti faccio un esempio: la moglie di un mio carissimo amico ha sempre visto la passione mia e di suo marito per i videogiochi come fumo negli occhi. In maniera molto negativa, mi segui? Be', a Natale lui compra il Wii e lei improvvisamente si trasforma in una gamer convinta, quando fino al giorno prima era contraria a tutto il mondo dei giochi. Il rischio però è che, come un estraneo diventa improvvisamente un super giocatore, allo stesso modo si potrà stancare, mollando tutto. L'hardcore gamer, invece, è tuo per sempre, è affezionato: investirà sempre in videogiochi. Il mercato dei Casual Gamer è potenzialmente molto più vasto, ma non si può dire quanto si svilupperà...

È il concetto della Blue Ocean Strategy.
Esatto: ci si litiga un tratto piccolissimo di mare, pur ricco di pesci, quando c'è tutto il resto libero e inesplorato. Tanto di cappello a Nintendo, che ha deciso per primo di andare a pescare altrove.

Nintendo con Wii sta seguendo, in maniera forse ancor più vistosa, lo stesso approccio tenuto con il DS. Nel mondo la scelta ha pagato, ma vorremmo capire quale sia la reale situazione in Italia. Il DS è davanti alla PSP?
Be', ognuno legge i numeri come vuole...

Numeri a parte, chi è in testa? Qualcuno dice che l'Italia sia in controtendenza, con la PSP molto forte.
C'è sempre modo di interpretare il dato secco delle vendite a favore dell'uno o dell'altro contendente. Il DS in Italia sta andando benissimo, ma neanche la PSP va male; diciamo che il DS ha più lustro, perché ha giochi esclusivi e molto innovativi, anche grazie al touch screen. I giochi PSP invece, potrebbero tutti uscire anche per DS. E poi Nintendo ha fatto un ottimo marketing, prima con Panariello, ora con Nicole Kidman... Sono riusciti a mettere la loro macchina sulla bocca di tutti. Ma sto divagando... Chi vince tra PSP e DS? Se la cavano egregiamente tutti e due. I dati dicono questo.

Sì, ma chi è più avanti in Italia? Facciamo questa domanda in modo assolutamente trasparente: perché i videogiocatori non dovrebbero saperlo? Noi di Game Pro non lo troviamo giusto.
L'altro giorno leggevo proprio gli ultimi dati GFK (stime relative a maggio): DS 450.000 pezzi, PSP 350.000.

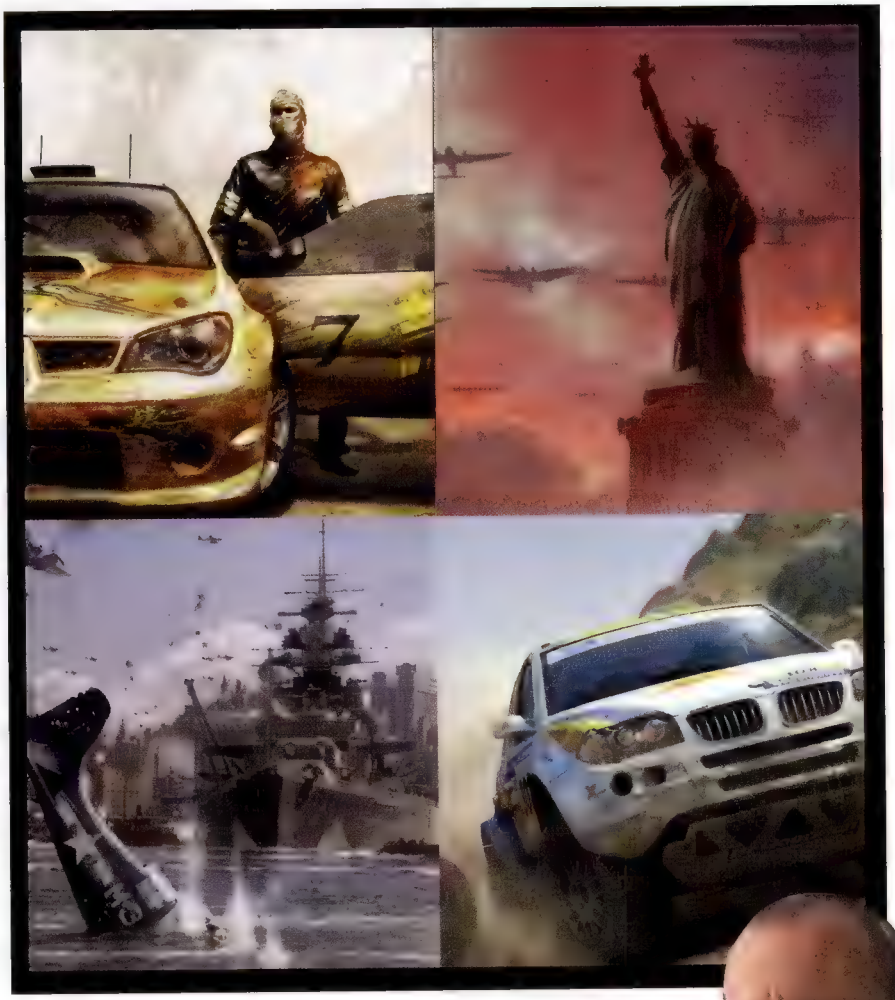
E sul mercato casalingo che ci dici?
Sony ha dichiarato di aver superato le centomila PS3 vendute nei primi 3 mesi. Certo, il prezzo un po' pesa, se confrontato con quello del Wii, ma Sony ha più margini per abbassarlo. Man mano che ciò avverrà, ne trarrà beneficio. Vedo la PS3 molto bene: è una macchina innegabilmente affascinante, tecnologica, bella da vedere, perfetta per i film in alta definizione... Il Blu-ray lascia a bocca aperta, ha un impatto più forte rispetto all'HD-DVD. Il futuro di Sony con la PS3 è roseo, non vedo grossi problemi all'orizzonte. Credo che alla fine non debba per forza esserci un vincitore e due perdenti: c'è mercato per tutti e tre i concorrenti. Di sicuro, però, se c'è

qualcuno in difficoltà, tra i tre, è Microsoft. Deve trovare qualcosa da dire: se Nintendo ha scelto la via dei casual gamer e Sony quella della tecnologia ai massimi livelli, Microsoft che cosa fa? Sta puntando solo ad avere grandi giochi in esclusiva. ***Halo 3*** sarà un megasuccesso, come e più di ***Gears of War*** l'anno scorso, ma l'Xbox 360 resta a mio avviso la scelta meno invitante per l'utente che deve compiere un acquisto: tra il Wii e il nuovo bundle di Sony a 599 euro con due giochi e due controller, non c'è tanto margine per pensare ad altro.

E in mezzo a quest'uragano di nuove console, il mercato PC soffre...
Io sono un giocatore PC, e in effetti soffro. Noi guardiamo i nostri dati di vendita su PC e soffriamo. A prescindere dalla pirateria, il mercato PC tende a scendere annualmente, nonostante il prezzo dei giochi sia relativamente basso e stabile da dieci anni!

Titoli come quelli di FX Interactive dimostrano però che, a meno di 20 euro, si può vendere davvero bene.
Esatto. Questa è la dimostrazione che il buon gioco al prezzo competitivo può vendere particolarmente bene. Attenzione, però: vendendo un gioco a 19 euro, devi per forza totalizzare alti numeri di copie vendute. Se non imbrocchi il titolo e non ce la fai, poi sei nei guai!

Facci capire: quanto deve vendere una grande produzione, in Italia, per dire che sia andata davvero bene?
Posso parlare di quando lavoravo in Take Two: *GTA San Andreas* ha superato i 500.000 pezzi. Il mercato italiano però funziona così: due, tre o forse quattro giochi vendono



“QUANDO UN FALLIMENTO È TROPPO SPROPORZIONATO, FORSE VUOL DIRE CHE ERANO LE ASPETTATIVE A ESSERE ERRATE”

quantità enormi, poi a seguire trovi un titolo distanziatissimo. Quando in Italia un titolo vende 30.000 pezzi, è un successone.

Qual è il vostro campione di incassi, finora?
Noi abbiamo appena lanciato l'ultimo ***Colin McRae***. Certo, non farà 200.000 pezzi, ma i suoi venti, trentamila sì. Con le versioni PC, Xbox 360 e, fra poco, PS3, credo che raggiungerà addirittura i 70.000 pezzi. Poi dipende dalle aspettative. Nel mese di aprile abbiamo lanciato il gioco della Coppa America, del quale volevamo vendere 7.000 copie. Poi, in Coppa, Luna Rossa ha battuto gli americani di BMW Oracle per 5-0 e le vendite sono schizzate, portandoci a 8.500 in poco tempo. Questo è un supersuccesso! Probabilmente ne faremo 10.000 pezzi. Sembrano pochi, ma non lo sono. Quando un fallimento è troppo sproporzionato, forse sono le aspettative che erano errate.

Ok, torniamo alla tua storia...
Certo. Dal mio appartamento a Washington, avevo preso alcune riviste di settore. Era il '92. Allora era un discorso di importazione, perché i negozi puntavano molto sull'ottenere nuovi titoli stranieri quasi settimanalmente. Io li contattai uno per uno, per sapere se fossero interessati a ricevere da me le novità, costantemente. Alla fine ho aperto una filiale e ho assunto una ragazza che gestiva i rapporti in Italia. Compravo materiale negli States che veniva poi fatturato ai negozianti italiani: così l'azienda è nata e cresciuta.

E questa azienda era...
...la Cidiverte. Dal 1992 al 2000. Nel 2000, Take Two voleva aprire una filiale in Italia. Mi fece un'offerta per rilevare Cidiverte e io accettai, anche c'erano prospettive di crescita importanti. Così Cidiverte, pur continuando a tenere il suo nome, per un po' divenne Take Two Interactive Italia. Io sono stato legato cinque anni a questa realtà, e sono stati anni bellissimi. Un publisher al ventesimo posto delle classifiche mondiali che balza al secondo posto, dietro l'irraggiungibile EA! Pazzesco! Mi ricordo tutti i successi: ***Max Payne***, ***Stronghold***, tutti i ***GTA***... Poi le cose cambiano, certo, ma intanto credo che il gioco più atteso di quest'anno sia probabilmente ancora ***GTA IV***...

Passando a essere Take Two, hai provato anche un minimo di sensazione di perdita d'autonomia?
Non per esagerare, ma il management europeo aveva piena fiducia in quello che facevamo, perciò si fidavano e avevamo ampia autonomia gestionale. Per loro filosofia, gli americani non amano ficcare il naso. Se la filiale porta i risultati, conta solo quello. Agli americani interessa il guadagno che porti, prima del metodo. Se il metodo è diverso da quello tedesco o francese, ma porta ugualmente i suoi

risultati, non importa a nessuno di ficcanasare. E poi i titoli ci davano una mano: si può parlare quanto si vuole, ma se alla gente i tuoi titoli non piacciono, non c'è storia.

Dopo la fase Take Two, che cosa è accaduto?
Erano stati cinque anni e mezzo bellissimi, ma avevo voglia di tornare a fare qualcosa per me stesso. Quando fai parte di un gruppo mondiale, dove l'Italia conta il 2% del totale, sei protetto e vivi tranquillo. Certo, devi sempre usare la testa, ma un tuo errore difficilmente avrà gravi conseguenze globali. Se sei da solo e sbagli, invece, metti a rischio la tua azienda. Il fatto è che a me questo piace, perché mi sento imprenditore ***dentro***, e voglio tornare padrone dei miei rischi. Dopo cinque anni, quindi, ho ringraziato tutti. Volevo andar via quasi un anno prima, ma mi chiesero di restare per il lancio di ***GTA San Andreas***, il titolo più importante della storia del gruppo. E alla fine un altro anno me lo sono fatto volentieri, prima di tornare indipendente.

Con DDE, che poi ha recuperato anche il marchio Cidiverte...
In realtà è stata una cosa complicata. Non è che non si potesse usare, è che è stato usato tanto tempo da Take Two, e c'era il rischio di confonderle. Per questo abbiamo creato il marchio DDE, che è

l'etichetta con la quale facciamo distribuzione di videogiochi. Quindi la ragione sociale è Cidiverte, ma il marchio è DDE.

> **"SONO UN AMANTE DEL RETROGAMING... LA VERITÀ È CHE MI RENDO CONTO CHE APPASSIONA SOLAMENTE ME!"**

E ora quali sono i tuoi obiettivi?
Prendere più aziende possibile da rappresentare e da distribuire. Più lavoriamo, più prodotti possiamo offrire ai nostri clienti, quindi ci stiamo dando da fare per rappresentare più realtà possibili. Non vogliamo per forza rappresentare tutto il mondo, ma una o due etichette in più ci farebbero piacere, in un futuro prossimo...

Possiamo aspettarci una sorpresa?
Sai, un giorno lavori con una persona, poi l'azienda con la quale non lavori in quel momento si chiede se nel mercato italiano ci sia un'alternativa... e magari ci sei tu. Noi parliamo con tutti i publisher, perché ti devi sempre proporre, se vuoi ottenere qualcosa. Sai come si dice, no? All'amore della tua vita che viene alla tua porta ci credono solo i personaggi di *Notting Hill*... se non bussi tu, hai voglia ad aspettare! Sorprese? Forse... [ride]

Potrebbe trattarsi di sorprese riguardanti anche lo sviluppo di videogiochi in Italia?
Sinceramente parlando, in Italia c'è Milestone, che ha appena lanciato ***SBK07***, e poco altro. Non è facile. Noi, del resto, dobbiamo prima crescere sull'aspetto distributivo. Non vogliamo fare tante cose e farle male. Vorremmo prima crescere nel nostro settore, che è la distribuzione. Poi si vedrà...

Però canali come la Digital Delivery permetterebbero di acquistare e pubblicare piccoli prodotti creativi, nati come amatoriali ma di grande qualità.
Non posso dirti che domani saremo pronti, ma questo lo stiamo valutando davvero. Sulla Digital Delivery ci sono tante persone che si stanno muovendo, oggi, ma quando fai un investimento lo devi fare bene e con criterio, stando attento. Credo comunque che in un prossimo futuro prenderemo delle decisioni ben precise in merito.

IL PESO DEL REGNO

Il fardello del re poggerà sulle vostre spalle in questo sanguinoso accompagnamento all'imminente film di Robert Zemeckis

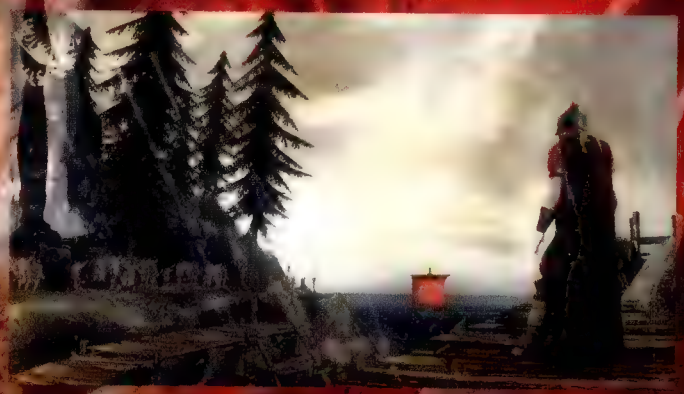
Col rischio di rovinare il finale di una storia vecchia migliaia di anni: Beowulf combatte contro tre mostri e viene ucciso dall'ultimo. A prima vista, non sembra una grande idea per un gioco. *Shadow of the Colossus* ha dimostrato che lo stanco cliché della battaglia con il boss poteva essere realizzato bene, ma anche in quel caso se ne prevedevano più di tre.

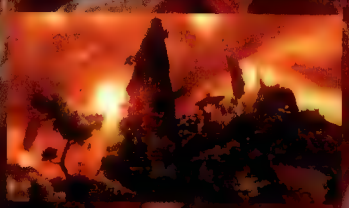
Bisognerebbe essere un po' ingenui, per pensare di poter trasformare i limiti dell'ambientazione di Beowulf in un'esperienza ludica avvincente, ma più che attenersi a questa sfida, il team di Ubisoft di Montpelier ha preferito espandere l'ambientazione al di là di quella descritta nella leggenda, riempiendo la vita di Beowulf con scenari più adatti a un gioco. Questa scelta potrebbe anche suonare ingiusta, ma ci sono altre, migliori ragioni per deviare dalla fonte: Ubisoft vorrebbe che la sua sanguinosa versione del mito di Beowulf, in sviluppo contemporaneamente al film di Robert Zemeckis, non venisse vista come il parente povero della pellicola, quindi sembra sensato creare un gioco con contenuti complementari, piuttosto che clonati dalla trasposizione cinematografica. A quanto sembra, il film segue le linee fondamentali del poema in modo relativamente fedele, anche se non da un punto di vista cronologico, poiché vede il re alla fine della sua vita, e torna indietro per descrivere come ha sconfitto il mostro Grendel, la madre di Grendel e come è asceso al potere. *Nel frattempo Beowulf*, il gioco, si avvicina al soggetto prendendosi più libertà creative, essenzialmente per riempire i vuoti tra ognuno di questi episodi, in un lasso temporale di circa 30 anni. Nel fare questo, Ubisoft Montpelier ha dovuto inventare molte altre minacce da mettere di fronte all'eroe di turno, prendendo in prestito elementi del mito anglosassone per riempire le decadi del suo regno.

"Abbiamo circa 30 anni che sono completamente diversi da quello che c'è nel film", dice **Adrian Lacey**, manager di Ubisoft. "Nel gioco, la vicenda progredisce naturalmente, mentre nel film parte dal momento in cui il re è vecchio e procede all'indietro con dei flashback. Ci dev'essere continuità e fluidità per un giocatore, il gioco deve progredire. E quando l'abbiamo spiegato ai produttori del film, è stato gratificante, perché hanno capito il nostro punto di vista. Stiamo facendo un gioco. Finché restiamo nello spirito del film, possiamo fare quello che vogliamo, con quei trent'anni. Il film gira tutto intorno al modo in cui Beowulf diventa un'anima tormentata, e così in quello spazio di trent'anni abbiamo rimpolpato le fonti del suo tormento: combatte vari titani della mitologia nordica, troll giganti assetati di sangue, creature folli, serpenti marini e così via".

La sequenza di gioco che abbiamo visto mostrava Beowulf mentre saliva il rudere di una scalinata verso una sorta di cappella demoniaca, che incombeva su un paesaggio rosso fuoco. I nemici dell'eroe sembrano quelli tipici della mitologia nordica, per chi ha presente l'atmosfera. Più simile al Barone Samedi che al nordico e benevolo Baldr, il nostro eroe non si fa scrupoli di eliminarli senza la minima pietà. A quanto pare, Beowulf ama un approccio "manesco" al combattimento.

TITOLO: **BEOWULF**
FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **FRANCIA**
USCITA: **NOVEMBRE**





IL RITORNO DELLO YETI

Costruito con un'ulteriore iterazione del motore Yeti che è stato usato per *GRAW* e *GRAW2*, *Beowulf* è sicuramente impressionante sul piano visivo, e deve esserlo, visto che la versione cinematografica spingerà molto verso gli effetti speciali. La tecnologia Yeti migliora il gioco anche in altri modi: "Uno degli aspetti a cui stiamo lavorando è il caricamento dinamico", ci ha detto Lacey. "Tutti ne parlavano all'inizio di questa generazione, ma poi la gente sembra averlo dimenticato. Noi l'abbiamo avuto in *GRAW* e lo stiamo implementando anche nel nuovo progetto".

Adrian Lacey, International Brand Manager di Ubisoft (a sinistra) e il direttore creativo Gilles Matouba guidano il team di Montpellier

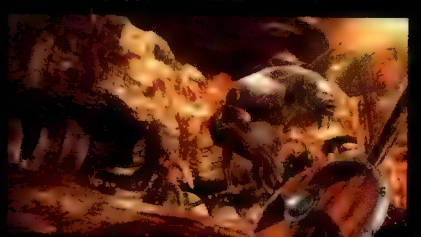
più che affettare e tagliare, si diverte ad afferrare, strappare e lacerare.

"Ci sono parecchie prese nel gioco", spiega Lacey. "Se afferri un nemico, puoi massacrarlo di pugni, staccargli la testa dal collo e strappargli le budella. Il nostro è un gioco adulto, su questo c'è poco da dire".

Oltre alle prese, Beowulf ha molte altre opzioni a sua disposizione. "Può arrampicarsi, schivare, effettuare una serie di combo e di mosse interessanti", continua Lacey. "Abbiamo cercato di mantenere una certa semplicità in termini di sistemi di combattimento: ci sono combinazioni di mosse che danno al giocatore tutta una varietà di colpi di grazia, e così via. Ovviamente, si possono raccogliere tutti i gli oggetti al suolo e usarli. Tutte le armi hanno una longevità limitata: in modalità Carnal Rage, gli oggetti si logoreranno più velocemente". Carnal Rage è una modalità che aumenta la potenza degli attacchi ai danni della capacità di direzionarli. Nonostante la frenetica brutalità di questa opzione la renda attraente, Beowulf, da vero berserker, attaccherà e ucciderà chiunque lo circondi, inclusi i suoi uomini. È quest'ultimo aspetto che distingue il gioco da altri sanguinosi picchiaduro fantasy sul modello di *God Of War*. I vostri uomini sono una parte importante del gioco: potrete dirigerli in combattimento e provvedono alla forza lavoro necessaria per compiti fondamentali che un singolo uomo non può svolgere da solo. Considerando che il nucleo del team dietro *Beowulf* è lo stesso che c'era dietro ad *Advanced Warfighter*, non è una sorpresa che ci sia un elemento di gioco di squadra.

"Ci sono di certo elementi che abbiamo preso da *GRAW* e cercato di applicare in modo leggermente diverso a *Beowulf*", afferma Lacey. "Molto del gioco sarà basato proprio sugli ordini che darete alla squadra. Ma non è particolarmente anacronistico; in fondo, i Vichinghi erano i marine del Medioevo, no? Tecnologicamente, avevano le migliori armature e i migliori arsenali dell'epoca. Stiamo parlando del sesto secolo dopo Cristo, quindi, per quanto riguarda le loro spade, le cotte di maglia, le imbarcazioni, il modo in cui combattevano e le loro tattiche, si era ai massimi livelli per l'epoca. Voglio dire, hanno quasi conquistato la maggior parte dell'Europa e si sono spinti fino in America. Si possono trovare delle similitudini calzanti tra questo popolo e le truppe d'elite di oggi, e il modo in cui abbiamo usato il gioco di squadra in *Ghost Recon* non è poi tanto diverso. Ad esempio, la possibilità di far attaccare diversi luoghi contemporaneamente ai guerrieri che seguono Beowulf, o il gameplay verticale, ovvero: io mi arrampico in un luogo e continuo a dare ordini ai miei uomini là in basso". Ma i compagni hanno un'importanza che va oltre la loro utilità in combattimento: infatti, il modo in cui li tratterete sarà fondamentale nello svolgimento del gioco. Il direttore creativo, **Giles Matouba**, spiega: "L'idea nucleo del film, che abbiamo cercato di mettere al centro del gioco, è che Beowulf non sia un eroe senza macchia. È una figura davvero conflittuale, fondamentalmente divisa tra due impulsi basilari: il suo egoismo come cacciatore di mostri e il suo altruismo come leader e re. Quindi, come guerriero giovane e arrogante è egoista, e per questo compirà azioni moralmente discutibili. Successivamente, una volta diventato re e dopo aver mentito per 30 anni ai suoi uomini, deve pagarne le

"Se afferri un nemico, puoi massacrarlo di pugni, staccargli la testa dal collo e strappargli le budella. Il nostro è un gioco adulto, su questo c'è poco da dire"



Beowulf sostiene di trarre la propria ispirazione dai molti mostri delle leggende nordiche, ma sembra che la squadra abbia interpretato il tutto molto liberamente

conseguenze, nella battaglia finale. Abbiamo cercato di ricreare proprio questo, nel gioco: i due lati del potere".

A questo scopo, la misura in cui Beowulf agisce in modo individualista sul campo di battaglia influenza il morale dei suoi uomini. Un indicatore appare quando uno dei vostri compagni è in pericolo, e scegliere di salvarlo renderà la vostra squadra più decisa ed efficace in combattimento. Inoltre, il vostro comportamento si rifletterà anche sulle condizioni del vostro regno, con cui potrete sempre essere in contatto, nel corso del gioco.

"Se andando avanti vi comporterete eroicamente, il vostro regno diventerà sempre più prospero", conferma Lacey. "Il popolo reagirà alle vostre azioni, quindi se vi sarete comportati bene con i vostri uomini sul campo di battaglia, la gente affollerà il vostro castello e canterà le vostre lodi. Ovviamente, al contrario, se avrete ceduto alla tentazione e avete passato tutto il tempo per conto vostro distruggendo ogni cosa e facendo a pezzi gli alleati in modalità Carnal Rage, sarete diventati dei re miserabili ed egoisti, e la gente vi maledirà". "È un semplice sistema di azione e reazione", soggiunge Matouba, "ma spero che sia una sorta di specchio, per il modo in cui si comportano i giocatori". Quest'idea del regno che riflette il comportamento del suo re non sarà pionieristica, ma è la strada attraverso la quale il gioco veicola i suoi temi principali, introducendo elementi minori di GdR, come la possibilità di migliorare le armi e l'equipaggiamento che i vostri compagni indossano. "Abbiamo cercato di applicare l'evoluzione del regno a ogni aspetto del gioco", dice Lacey. "Il personaggio pian piano invecchia, e così fanno i suoi compagni, sua moglie, l'amante e la popolazione. Insomma, il regno va avanti nel tempo, come nella vita vera".

"La storia di cui narriamo è una leggenda, ma affonda le sue radici nella storia", continua Matouba. "Come avviene effettivamente nella storia del popolo sassone, volevamo dunque che il giocatore avvertisse il passaggio dalle origini pre-cristiane (e in qualche modo mitologiche) di questa popolazione a un mondo dominato dalla cristianità (e dalla storia, dalla realtà). Quindi, verso la fine della narrazione vedrete comparire sempre più chiese, mentre i nemici che si affronteranno diventeranno più reali: barbari invasori invece di mostri giganti". Tuttavia è chiaro che, mentre questa idea sarà probabilmente investigata in modo profondo nel film di Zemeckis, usando la leggenda come metafora dell'estinzione della fede pagana e dell'ascesa della cristianità, è una nozione che, nel gioco, sarà inevitabilmente messa in secondo piano, quando l'obiettivo fondamentale sarà prendere a pugni e calci orde di nemici. Naturalmente, è inutile far partire una crociata contro i media che si appropriano di grandi storie che non potranno mai esprimere al meglio. In fondo, succede di continuo, e poi, ammettiamolo: perché un gioco come Beowulf dovrebbe eccellere in qualcosa di diverso da una carneficina totale? Ciò nonostante, c'è una certa aria di disfattismo quando Matouba conferma: "Nel film, Beowulf combatte solo contro tre mostri, e non si può fare un gioco con questo materiale". Forse sarebbe più giusto dire che non si può fare un'avventura d'azione con forti elementi di picchiaduro, con questo materiale; ma non si può negare che, volendo, potrebbero esserci idee più complesse e stimolanti da trarre da una storia come questa, e che la renderebbero forse meno riduttiva.

Un errore che i giochi basati sui film fanno continuamente è cercare di riprodurre solo l'azione vista sullo schermo, per poi invariabilmente impallidire al confronto. Perlomeno, in questo Ubisoft ha un grosso vantaggio; il team dietro Beowulf ha già dato prova, con *GRAW*, della sua abilità nel creare brillanti titoli d'azione, e si spera che la decisione di muoversi in direzione diversa dal film riuscirà a contribuire alla storia con qualcosa di valido.

Squartare mostri su mostri diventa presto ripetitivo, ma i colpi di grazia offrono uno spunto diverso

La migliore rivista di GIOCHI ELETTRONICI

GAME PRO

Atari – Intellivision – Colecovision – Commodore – Apple – PC – Coin-op

L. 2500

Ecco gli artisti del futuro

Intervista a Trip Hawkins, fondatore di Electronic Arts

IL VIAGGIO DI TRIP

SE IL FONDATORE DI ELECTRONIC ARTS HA SCELTO IL MOBILE GAMING, QUALCOSA VORRÀ DIRE. GAME PRO RIPERCORRE IN ESCLUSIVA PASSATO, PRESENTE E FUTURO DI TRIP HAWKINS, UN UOMO CHE CON LE SUE IDEE E COL SUO STILE HA SEGNATO PER SEMPRE L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

Trip Hawkins è un personaggio straordinario, sia a livello professionale che umano. Non solo ha segnato per sempre il mondo dei videogiochi, fondando prima Electronic Arts, poi 3DO e infine Digital Chocolate, ma lo ha contaminato permanentemente con il suo stile elegante, la sua passione e la sua rivoluzionaria concezione del creatore di videogiochi come di un "artista elettronico".

Inserito nel 2005 nella Hall of Fame della Academy of Interactive Arts & Sciences (che vanta i nomi di Dani Bunten, Richard Garriott, Peter Molyneux, Yu Suzuki, Will Wright, John Carmack, Hironobu Sakaguchi, Sid Meier e Shigeru Miyamoto), Trip Hawkins ha cominciato la sua carriera nel 1982 in Apple, come Director of Strategy and Marketing, per poi uscire dalla casa di Cupertino e fondare Electronic Arts nel 1982, una società che Trip aveva in mente da molti anni. EA, nel decennio di Trip, si avvierà a diventare la società leader di settore, una posizione che detiene saldamente tutt'ora. Nel 1991, però, Trip Hawkins crea 3DO, con l'obiettivo di creare uno standard console supportato dai maggiori produttori di giochi, EA inclusa. Le cose non vanno come Trip aveva sperato, però. A causa del prezzo troppo elevato e di altre concause, il progetto 3DO naufraga sugli scogli PlayStation, così la compagnia ripiega sullo sviluppo di videogiochi, con risultati comunque non soddisfacenti, simboleggiati in negativo dalla serie *Army Men*. La rinascita di Trip Hawkins comincia nel 2003, quando l'imprenditore californiano fonda Digital Chocolate, gettandosi con l'entusiasmo di un bambino sul segmento mobile gaming, in rapida ascesa. **Game Pro** ha raggiunto in esclusiva Trip Hawkins, per parlare con lui della sua storia, di come l'industria è cambiata e di cosa stanno diventando oggi i giochi per cellulari.

Per prima cosa, vorremmo che ci parlasse della sua società attuale, Digital Chocolate, e dei suoi obiettivi nel campo dello sviluppo di giochi mobile.

Risponderei con tre aggettivi, al riguardo: mobile, sociale, casuale. Circa tre miliardi di persone portano con loro questi "computer sociali" che chiamiamo cellulari. Stiamo realizzando dei grandi giochi, divertenti perché originali, intelligenti, ben fatti e che permettono alla gente di socializzare. E cerchiamo anche di mantenere casual il design dei titoli, perché così chiunque potrà giocarci. Così, aiutiamo la gente a "cogliere l'attimo" e a connettersi con gli amici, con nuove serie come *Café*. Ma c'è sempre una profondità in più, in ogni titolo, perfetta per i giocatori più esperti.

E le cose stanno andando bene. Abbiamo avuto i voti più alti nell'industria da tre anni a questa parte e abbiamo vinto la maggior parte dei premi in palio. Abbiamo milioni di clienti che si divertono con giochi originali come *Rollercoaster Rush*, *Pyramid Bloxx* e *Brain Juice*.

Qual è lo stato dell'industria del mobile gaming, attualmente?

Molto dinamico. Le spese dei consumatori sui servizi mobili stanno crescendo molto rapidamente e l'industria si evolve ancora più velocemente. Ci sono oltre 500 publisher di giochi per cellulari e, al momento, in Occidente ne avremo al massimo 10 che producono giochi di alta qualità. Noi siamo nella classifica dei primi cinque e stiamo davvero guadagnando terreno sugli altri, perché abbiamo ormai ottenuto una notevole credibilità. Altri invece hanno lasciato il business. In-Fusio ha chiuso. I-Play è stata acquisita. EA e THQ hanno fatto sapere recentemente di ribassi nei loro guadagni da queste piattaforme, e la Hands-On Mobile ha licenziato il suo CEO; molte compagnie non lavorano al meglio e non riescono a capire quali siano i punti su cui concentrarsi, in questo genere di sviluppo e nello spazio del mobile gaming.

Quali sono le attuali sfide, a livello di contenuti dei giochi per cellulari?

Con i contenuti della prima generazione, molti publisher hanno solo cercato di realizzare delle versioni più semplici e minimalistiche delle serie e dei titoli più famosi visti su altre piattaforme. Questo approccio insultava l'intelligenza del pubblico e non era il modo giusto per sfruttare il nuovo medium. Inoltre, l'industria ha ben presto capito che i consumatori non avrebbero compreso da soli tanto facilmente il funzionamento degli operatori, e avrebbero ripetutamente comprato quei contenuti scadenti. Digital Chocolate, invece, sta viaggiando sulla seconda generazione del mobile gaming. Offriamo ancora giochi come *Café Solitaire* e *Café Poker*, ma il consumatore ottiene anche molto di più. E soprattutto, con noi si possono scaricare versioni di prova gratuite di altri giochi.

Inoltre, i giocatori possono creare e personalizzare il loro cafè, hanno avatar con vestiti personalizzati, possono

scambiare messaggi e giocare con gli amici e perfino spedire ad altra gente delle offerte gratuite di giochi. Con il Web di seconda generazione c'è stata una vera esplosione del fenomeno, perché la gente può provare i programmi gratuitamente, personalizzare i giochi e condividerli facilmente con gli amici, oltre a conoscere nuove persone. Stiamo portando questa forma di pensiero anche nel mobile gaming, soprattutto con la serie *Café* e con il programma AvaPeeps, in cui l'avatar di ciascun utente può incontrarsi con altri avatar.

In futuro, speriamo anche di estendere questi servizi ad altri media "casuali", così i consumatori potranno accedervi da mezzi diversi. Ma sappiamo comunque che avranno sempre il loro cellulare, e che la telefonia mobile sta diventando sempre più avanzata tecnologicamente. Basta pensare all'iPhone e provare a immaginare cosa si potrebbe ottenere, se tra qualche anno tutti avessero questo tipo di cellulare, così da essere perennemente in 3G e in WiFi!

Laddove le piattaforme di gioco "principali" hanno tutte dei requisiti piuttosto alti in termini di risorse di sviluppo, il mobile gaming è un ambiente decisamente più democratico: anche con team composti da poche persone è possibile conseguire risultati egregi. Cosa ne pensa di questa maggiore "apertura" della scena mobile?

Il personal computer è stata una rivoluzione immensa, perché ha portato questo mezzo alle masse. Ha funzionato allo stesso modo anche per il World Wide Web. E ora sta succedendo di nuovo con le applicazioni personalizzate sui cellulari. Per gli sviluppatori, e per gli artisti in generale, è sempre fantastico quando una singola persona o un piccolo gruppo può fare la differenza. E questo succede sempre, con i libri, la musica, i siti web e altri media. Con il mobile possiamo essere più innovativi e tentare nuove idee, perché ci vogliono meno tempo e denaro per ottenere dei risultati. Ma poi bisogna dedicarsi a tutti i dettagli e far sì che il prodotto funzioni alle perfezione su 2.000 cellulari diversi.

Dove si dirige il mobile gaming? Quali sono le sue frontiere e quale il suo futuro?

La nostra missione è di far socializzare di più la gente attraverso titoli per casual gamer. C'è una rivoluzione in atto, secondo la quale tutti stanno provando giochi di questo tipo su varie piattaforme. Il prossimo grande salto sarà quello di utilizzare questi titoli per migliorare la vita sociale. Abbiamo visto con Internet come possano svilupparsi e prendere piede nuove forme di socializzazione, come MySpace. C'è tanto spazio anche nel mondo dei videogiochi, perché questo accada, soprattutto sui cellulari, dove, finora, l'unica vera killer application è l'SMS.

"NON C'È DUBBIO CHE, COL SENNO DI POI, AVREI DOVUTO RESTARE CON EA E LASCIAR MORIRE 3DO. MA IL MIO AMORE PER QUEST'ULTIMA E I MIEI SENTIMENTI DI "DOVERE PATERNO" MI HANNO FATTO DECIDERE DI TENERE VIVA 3DO PER ALTRI DIECI ANNI"

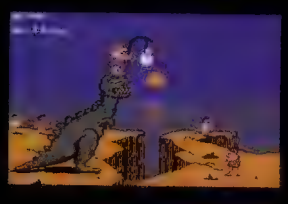
I videogiocatori puri, generalmente, detestano il mobile gaming. Qual è, a suo parere, il motivo che spinge gli appassionati a snobbare i giochi per cellulare?

C'è una certa ironia nel fatto che stiamo avendo successo anche tra gli hardcore gamers con titoli come *Tornado Mania*, *Nightclub Empire* e *Mafia Wars*. Sono giochi unici e originali, che esistono solo su cellulare e offrono i classici temi e generi "hardcore", ma in una forma più conveniente. IGN [*noto network americano, NdR*] ha dato a *Tornado Mania* un bel 10. Non solo è l'unico gioco per cellulari ad averlo avuto, finora, ma è stato anche l'unico altro 10 dai tempi di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* per N64. Perciò possiamo dire di avere il rispetto degli hardcore gamer che hanno provato i lavori di Digital Chocolate.

Inoltre, abbiamo scoperto che la maggior parte degli hardcore gamer, al momento, gioca anche ai titoli più per casual gamer. Potranno essere su Xbox Live Arcade o su siti che trovano navigando in rete col PC, oppure su DS, Wii o su PSP. O magari sul loro cellulare, perché si tratta di giochi semplici e convenienti, paragonati ai giochi per console tradizionali. Del resto, io stesso sono un hardcore gamer, e ho inventato e realizzato *Madden Football*. Come molti giocatori, mi piaceva invitare un amico e batterlo alla grande! Ma quello che capisci, alla fine, è che il tuo amico non ha alcun piacere a essere battuto. E giocare da soli è meno divertente. Perciò il pubblico, compresi gli hardcore gamer, si rivolge ai titoli più "casual", che tutti possono divertirsi a giocare insieme. E questo è un trend che va oltre il mondo dei videogiochi.

Per esempio, basta pensare al boom del poker in America. I puristi del gioco accettano di fare a meno dell'intensità e della profondità delle partite tra veri esperti per poter giocare anche con chi è meno "hardcore" di loro. Nei gruppi misti è comunque piacevole giocare, utilizzando strategia e bravura, perché in più ci si diverte, si fa amicizia e si scherza con molte persone. Essendo poi il poker un gioco d'azzardo, non sempre vinceranno i più esperti e questo stimolerà al gioco anche i principianti.

Un innegabile problema dello sviluppo per mobile, come lei stesso ha detto, sta nella frammentarietà dei supporti



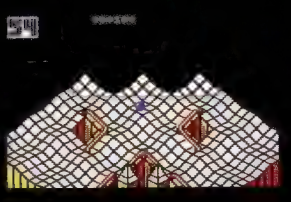
e nei conseguenti problemi di compatibilità. Cosa si può fare o si sta facendo per ovviare a tutto ciò?
Abbiamo passato anni a creare una base tecnologica forte e uno studio solido che ci aiuti ad affrontare al meglio questa sfida. Perciò, non dobbiamo inventarci di nuovo la ruota e possiamo comunque concentrarci sull'ottimizzazione dei giochi per i diversi cellulari. Ce la mettiamo tutta per trarre il massimo vantaggio dalle differenze nei display, nel sonoro, nella grandezza della memoria, nella potenza dei processori e nella velocità delle reti.

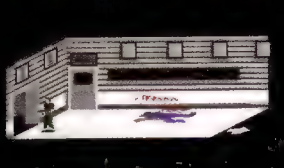
Mi sento di dire che siamo l'equivalente della Pixar di questa industria, nel senso che sfruttiamo al massimo una nuova area della tecnologia, e abbiamo uno studio interno che sa come utilizzare al meglio questa tecnologia. In questo modo, otteniamo di avere un'altissima reputazione sia per la qualità che per l'originalità dei nostri prodotti.

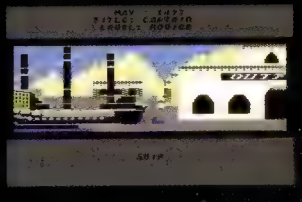
Secondo François Storelli, general manager di EA Italia, intervistato da noi su Game Pro 001, nella EA contemporanea rimane molto poco di quella delle origini. Come contraltare a questa affermazione, potrebbe raccontarci come è nata EA e quale atmosfera si respirava al suo interno a quel tempo?
A differenza della maggior parte dei fondatori e dei CEO, a me interessa molto la cultura organizzativa. Per me è una priorità assoluta. Quando ho fondato EA, ho chiesto ai miei primi impiegati di definire i valori chiave che avrebbero informato il nostro ambiente di lavoro, e come avremmo fatto ogni cosa. Ho sviluppato alcune specifiche pratiche lavorative per supportare la cultura, e io stesso le ho messe in pratica. Ad esempio, poiché volevo avere una società il più possibile paritaria, non ho mai avuto un mio ufficio privato, in EA, ho sempre volato in seconda classe, ho parlato io stesso con ogni nuovo impiegato e ho offerto a tutti le azioni della società. Comunque, chiunque può fare una scelta tra potere e amore. La gente come me vive in accordo con le proprie passioni e la più grande felicità, per noi, è essere in grado di amare. Ma molta gente non ha l'equilibrio mentale necessario a vedere la vita in questo modo. Sono invece insicuri e invidiosi e hanno paura di perdere il loro potere e la loro posizione. Queste differenze tendono a emergere in ogni organizzazione che passa da una fase di start-up a una di successo duraturo. Nel corso di uno start-up, non c'è niente da perdere. Ma dopo che si raggiunge il successo, ci sono posizioni di potere e la politica e la burocrazia si fanno sentire. Io, per come sono fatto, combatto con tutte le mie forze contro queste situazioni. Ma molte persone si fanno tentare e perdono passione e purezza. Una delle mie più grandi soddisfazioni, riguardo Digital Chocolate, è che ora abbiamo più di 300 impiegati in 4 diversi uffici, in tutto il mondo, e inizialmente sono arrivati da 35 diverse nazioni. Insomma, è una società quanto mai multiculturale e globale. Eppure, si respira la stessa aria di comune e intima passione in ciascuno dei nostri uffici. Per me è molto bello poter visitare un ufficio a distanza di miglia da un altro, e sentirmi comunque a casa, con gente che ha le mie stesse passioni e i miei stessi ideali. Il risultato è che riusciamo a fare cose in grado di cambiare il mondo.

Il suo stile elegante e il suo modo di porsi nei rapporti con l'esterno e nelle presentazioni alla stampa è sempre stato uno dei punti di forza della sua gestione. Considera questa la filosofia più giusta,

"COL TEMPO, L'INDUSTRIA È MATURATA MOLTO E TUTTO È DIVENTATO PIÙ COMMERCIALE E GUIDATO DALL'ECONOMIA. POSSO CAPIRLO, DA UN PUNTO DI VISTA IMPRENDITORIALE. MA COME ARTISTA, E SONO CERTO CHE I MIEI AMICI ARTISTI SIANO D'ACCORDO CON ME, PENSO CHE L'INDUSTRIA ABBIA PERSO QUALCOSA CHE AVEVA UN VALORE, LUNGO LA STRADA"







Designer e programmatori all'esordio di EA. Da sinistra a destra, dall'alto in basso: Mike Abbott, Dan Bunten, Jon Freeman, Anne Westfall, Bill Budge, Matt Alexander, John Fields, David Maynard

"QUALCUNO RECENTEMENTE MI HA DETTO CHE CHIAMAVANO LA PS3 "PS3DO". A QUANTO PARE, OGNI VOLTA CHE L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI HA TENTATO DI VENDERE UN SISTEMA DI GIOCO A UN PREZZO ELEVATO E CON PIÙ CARATTERISTICHE, NON HA MAI FUNZIONATO"

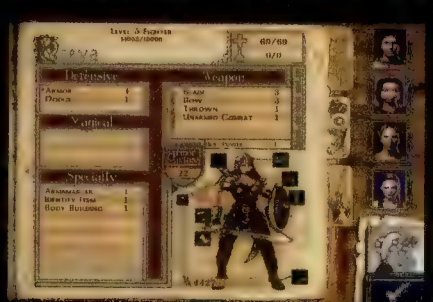
professionalmente e umanamente parlando?
Certamente! Adesso sono più vecchio, quindi forse un po' più pacato, ma la passione e gli ideali restano identici. La differenza più profonda sta nel fatto che nella mia giovinezza non avevo paura di niente, ma non avevo esperienza. Non sapevo molto del mondo, ma non avevo paura di tentare di cambiarlo. Ora ho un po' di saggezza in più, ma ho visto che le cose possono andare male in molti modi, perciò sì, posso avere paura. Ma la passione e la speranza in un futuro migliore continuano a motivarmi e a spronarmi a dare il mio contributo.

Quando ha abbandonato del tutto EA? Qual è la storia del suo allontanamento dalla compagnia?
EA era nata, in realtà, per lo meno nella mia mente, negli anni '70. Ho sviluppato le idee di base per circa dieci anni, e infine, nel 1975, ho capito che avrei fondato EA nel 1982. Cosa che ho fatto. Ho dedicato alla compagnia la maggior parte della mia vita per i successivi dieci anni, e sono stato capo del consiglio di amministrazione e azionista di maggioranza per un tempo ancora più lungo. Le cose sono cambiate in qualche modo inavvertitamente. Ho ammirato il modo in cui Microsoft, Nintendo e Sega siano riuscite a usare le piattaforme per dare una svolta ai loro affari. Ho visto un'opportunità per EA di creare una sua piattaforma, e così è nata 3DO. Doveva essere una società gemella, ma poi ha ottenuto vita propria e, nonostante i miei desideri, EA e 3DO si sono rapidamente divise.

Alla metà degli anni '90, ho dovuto scegliere tra le due. E visto che erano entrambe mie "figlie", è stata una scelta molto difficile. Ma EA era cresciuta e non aveva più bisogno di me, mentre 3DO era come un figlio che avesse sopportato una pericolosa operazione al cervello e necessitava tutte le mie attenzioni. Non c'è dubbio che, col senno di poi, avrei dovuto restare con EA e lasciar morire 3DO. Ma il mio amore per quest'ultima e i miei sentimenti di "dovere paterno" mi hanno fatto decidere di tenere viva 3DO per altri dieci anni, nei quali sono uscito completamente da EA.

Com'è, a suo parere, la EA di oggi rispetto all'azienda da lei formata? Quali sono le differenze rispetto alla sua visione originaria?
La mia grande idea, all'inizio dell'avventura di EA, è stata il concetto dell'artista di software. Il fatto di mettere la parola "arte" nel nome. Il primo logo era una frase che parlava di arte e molti nuovi giochi sono stati inventati, e molte nuove serie sviluppate nel corso dei dieci anni in cui sono stato a capo della compagnia. Il mio personale progetto da seguire è stato quello dei giochi sportivi, in cui desideravo la vera simulazione combinata con una grafica che copiasse lo stile della TV. Ho corso molti rischi per far sì che il mio sogno si avverasse, e a parte Rich Hilleman, ci sono stati momenti in cui nessun altro era disposto a condividere la mia visione. In effetti, *Madden Football* si è guadagnato il soprannome interno di "Follia di Trip". Ma ero molto deciso e non disposto a cedere nella mia visione, ed EA Sports è diventato il marchio più grande nell'industria dei videogiochi. Col tempo, l'industria è maturata molto e tutto è diventato più commerciale e guidato dall'economia. Posso capirlo, da un punto di vista imprenditoriale. Ma come artista, e sono certo che i miei amici artisti siano d'accordo con me, penso che l'industria abbia perso qualcosa che aveva un valore, lungo la strada. Penso che il vero spirito creativo oggi viva nella rete e in compagnie come Digital Chocolate. Si può vedere un po' di quella magia in giochi come *Pyramid Bloxx*. È più che la semplice e intelligente meccanica di gioco. Sono l'amore e l'attenzione ai dettagli che si sentono nella musica, nei protagonisti, nelle rifiniture.

Cosa ha appreso dallo sviluppo della sua console 3DO, affondata a causa del suo prezzo esorbitante e di diversi altri problemi?



Qualcun o recentemente mi ha detto che chiamavano la PS3 "PS3DO". A quanto pare, ogni volta che l'industria dei videogiochi ha tentato di vendere un sistema di gioco a un prezzo elevato e con più caratteristiche, non ha mai funzionato. Sia il 3DO che la PS3 avevano tecnologie avanzate ovviamente più costose da inserire in una console.

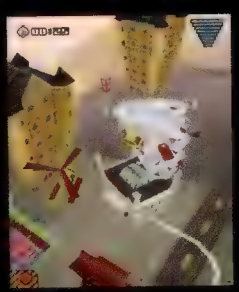
Com'è cambiato il mercato delle console, e cosa ne pensa della situazione attuale delle tre concorrenti, con particolare riferimento al periodo difficile di Sony e al recupero clamoroso di Nintendo?
Oggi, per la prima volta nella storia, il volume di unità vendute di hardware nei negozi è inversamente proporzionale alla potenza della grafica. Il Nintendo DS e il Wii stanno vendendo entrambi più della PS3. Questo dimostra che nel mercato il potere dei casual gamer che vogliono dei giochi più semplici e convenienti è grande. E lo stesso trend si applica al web e ai giochi mobile. Per esempio, *World of WarCraft* ha sicuramente molto successo in Rete, ma *NeoPets* ha più utenti, e YouTube ancora di più. L'intrattenimento interattivo sta prendendo diverse forme e molte di loro, come i giochi di Digital Chocolate, piacciono sia ai giocatori "puri" che a quelli casuali.

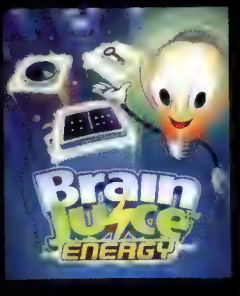
Qual è la figura della scena videoludica odierna che lei rispetta maggiormente, o che ritiene sia la "star" del momento?
Ho appena visto il film Mortal Kombat, e Lorne Lanning era spettacolare. Ha grandi capacità da star e sono d'accordo con il suo approccio ai giochi. Ammiro anche molto Jason Kapalka per come ha rotto col passato e ha iniziato a lavorare sui giochi casual per il web. Non so chi abbia davvero dato inizio a *World of Warcraft*, ma è un vero tour de force. I grandi artisti sono spesso molto timidi e umili. Ho l'onore di lavorare con talenti di calibro enorme, come Mikko Kodisoja e Jarkko Salminen, che mi hanno costantemente ispirato con le loro idee visionarie. Un giorno saranno nel pantheon dei grandi e otterranno il successo e i riconoscimenti che meritano, ma non potreste conoscere due persone più umili e buone di loro.

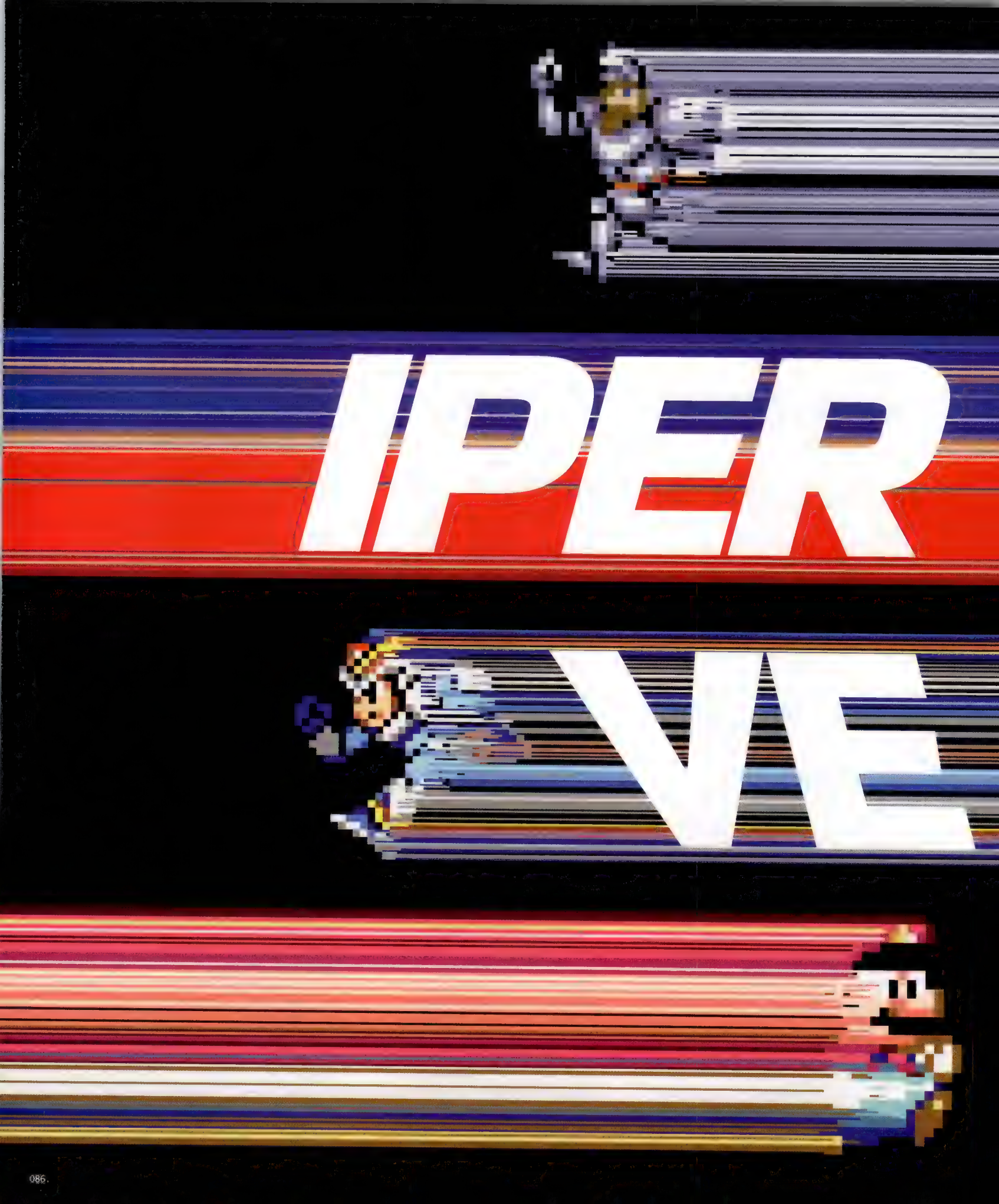
In qualità di imprenditore avrà sicuramente una sua opinione professionale su tutte le ultime mosse dei protagonisti dell'industria dei videogiochi. Può dirci quale decisione ha trovato più azzeccata, ammirevole, coraggiosa o, per un motivo o per l'altro, da applaudire?
Lanning ha il mio stesso interesse nel creare giochi che abbiano trame e tematiche valide. Con Abe, ha creato un intrigante antieroe, l'opposto degli stereotipi. La visione di Kapalka è stata di riconoscere che dovremmo far sentire tutti i giocatori dei vincitori. Sono anche un grande fan di Richard Garfield, l'inventore dei giochi di carte collezionabili. È stato un vero pioniere nello sviluppo delle economie di gioco avanzate e delle reti sociali. Di Mikko ammiro l'ingegnosità di meccaniche di gioco semplici ed eleganti, seguite da una cura per il dettaglio che trasformano i giochi in vere opere d'arte. E, quanto a Jarkko, a stupirmi è la sua incredibile abilità a unire insieme alla perfezione il divertimento di un'idea con l'originalità della sua forma.

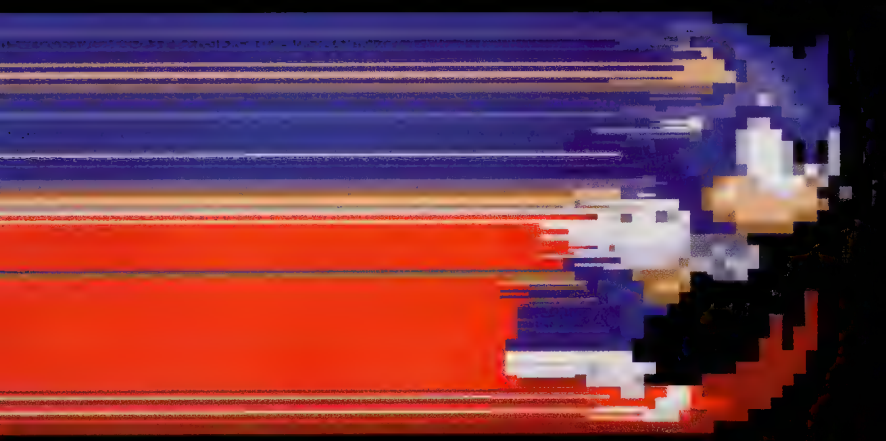
"QUELLO CHE DAVVERO MI MANDA IN BESTIA È VEDERE GENTE CON SCARSO TALENTO CHE BUTTA I SOLDI PER ACCAPARRARSI UN MARCHIO ESISTENTE PER FARNE UN GIOCO MEDIOCRE E INGANNARE LA GENTE CHE LO COMPRA"

Quale mossa, invece, le è sembrata decisamente "da bocciare"?
Quello che davvero mi manda in bestia è vedere gente con scarso talento che butta i soldi per accaparrarsi un marchio esistente per farne un gioco mediocre e ingannare la gente che lo compra. Questa situazione va avanti da 30 anni, ormai. E fa male tanto al pubblico quanto ai grandi nomi. Io preferisco vedere pensieri e giochi originali, soprattutto sui nuovi media. In Digital Chocolate, cerchiamo di scoprire cosa possono fare questi nuovi cellulari meglio di ogni altra cosa.






IPER
VE



LOCI

SARÀ ANCHE QUESTIONE DI DIVENTARE SEMPRE PIÙ RAPIDI, MA LO SPEEDRUN SI BASA SULLO SPIRITO COMUNITARIO, NON SULLA GLORIA INDIVIDUALE

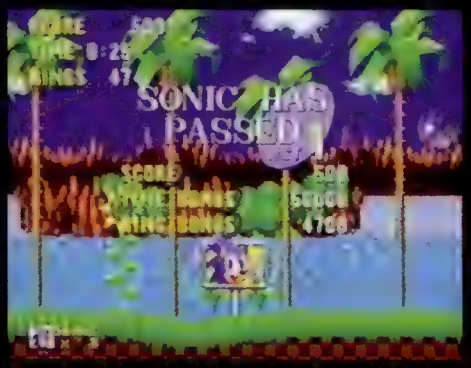
Lo speedrun è uno strano hobby. Se fosse una disciplina alle Olimpiadi del Videogioco, consisterebbe in eventi di atletica leggera e in una lunghissima maratona che farebbe sembrare gli atleti del decathlon degli incapaci. Il concetto è relativamente semplice: completare un gioco quanto più velocemente e abilmente possibile in un contesto competitivo. Le possibilità che racchiude, tuttavia, hanno creato una delle più variegate sottoculture del mondo dei videogiochi.

Le diversità provengono da uno scisma fondamentale. Esistono infatti due diversi campi dello speedrunning. Il primo, quello "regolare", consiste nel completare un titolo il più velocemente possibile, utilizzando qualunque glitch o trucco esista all'interno del motore di gioco. Le variazioni sul tema sono poi infinite, dal ritrovamento di tutti gli oggetti e i segreti, al completamento con il minor numero di oggetti possibile. La seconda categoria, più recente, è lo speedrunning assistito (TAS). Solitamente ascritti nella cerchia dell'emulazione, i praticanti del TAS mirano a completare un gioco velocemente, utilizzando tecniche di salto dei frame e bug altrimenti inaccessibili. All'angolo rosso, i runner che intendono "distruggere" il gioco dall'interno, usando gli strumenti che esso mette a disposizione; all'angolo blu, quelli che intendono

usare qualunque mezzo necessario, anche non previsto dal gioco.

I titoli che sono oggetto degli speedrun spaziano da *Doom* e *Quake* a *Mighty Bomb Jack*, *Kid Icarus*, *Micro Machines* e *The Addams Family*: è un ambito che affianca i giochi più sconosciuti a quelli più popolari. Chi ricorda *Alien Vs Predator* per Jaguar? Può essere completato in sei minuti e 34 secondi. Il desiderio di dissezionare giochi che non siano *Quake*, *Tomb Raider* o *Final Fantasy VII* è un'abitudine che gli speedrunner condividono con gli autori di FAQ e guide. E per quanto alcuni titoli si siano dimostrati più adatti di altri, richiedendo una perseveranza tipo Giorno della Marmotta da parte dei loro giocatori, si può star certi che qualcuno, nell'ambiente, condividerà l'amore per quel classico sconosciuto.

A causa di questo approccio liberale, è difficile ricondurre le origini dello speedrunning a un singolo gioco, ma è indubbio che *Doom* sia uno dei favoriti, per via di una sua caratteristica: la possibilità di registrare le partite. Attorno a *Doom*, e all'affrontarlo in svariati modi, si è velocemente radunata una community online ancora piuttosto forte. Ma è con il suo successore, *Quake*, che gli speedrun si sono davvero affermati: Anthony Bailey, studente diplomato in scienze informatiche, vide uno speedrun di Yonatan Donner e lo contattò per suggerirgli dei miglioramenti. I due si unirono poi a Matthias Belz e Nolan Pflug, formando il quartetto dietro il leggendario Quake Done Quick (QDQ). QDQ detiene molti primati, ma soprattutto è stato il primo speedrun a includere il recamming, una tecnica per cui l'azione viene ripresa da un punto di vista diverso da quello del giocatore, ed è anche



Il record mondiale per *Sonic the Hedgehog* è fissato a 18' 19", una velocità che farebbe venire le vertigini al riccio in persona. E poi, è la prova che Tails è un incubo: *Sonic 2* resta a 18' 54"

il primo esempio di speedrun segmentato, in cui diversi giocatori si occupano di diversi livelli del gioco principale. Grazie alla prima caratteristica, oltre che ad alcune battute irresistibili scaturite durante la registrazione, QDQ può anche fregiarsi del titolo di pioniere dei machinima (vedi lo scorso numero di **Game Pro**). Alla sua pubblicazione, nel giugno 1997, fece sensazione su Internet e venne inserito nei CD di parecchie riviste PC. Per la prima volta, lo speedrunning si guadagnava una platea più ampia. Completare *Quake* a difficoltà Nightmare in 19' 49" era inaudito, e già per il settembre dello stesso anno QDQ aveva portato il tempo a 16' 35", mentre nel momento in cui scriviamo il record è fissato a 12' 23". Alcune parti sono già state migliorate, e se c'è un gioco che è l'epitome dello speedrunning è proprio *Quake*: si può sempre essere più veloci.

Non a caso, una delle basi di QDQ era il suo essere un progetto collettivo, dal momento che lo speedrunning attuale è uno sport comunitario. Inutile dire che tanto gli speedrunner tradizionali quanto i creatori di TAS sono presenti online e che esistono diversi 'hub' dello speedrunning, i più famosi dei quali sono Speed Demos Archive, TASvideos, Metroid 2002 e Twin Galaxies. SDA fu fondato nel 1998 come sito di *Quake* e si espanse nel 2003 a seguito di uno speedrun di *Metroid Prime* in un'ora e 37 minuti creato dal fondatore del sito. Essendo ospitato anche su Slashdot, questo filmato attrasse l'attenzione di molti, come ricorda **Ali Campbell**, uno degli attuali admin di SDA: "Molte persone rimasero allibite, e io non feci eccezione. Finii con lo scaricare tutto il filmato col mio 56k!". SDA è un archivio in cui è possibile reperire gli speedrun di un gran numero di giochi, e finché si troverà chi può verificare un filmato questo potrà essere pubblicato. Non sono però ammessi glitch che alterano il gioco, come l'uscita dalla mappa, l'uso di tool e quello di emulatori amatoriali. TASvideos offre un servizio simile per la community dei TAS, e fornisce descrizioni particolareggiate sulla realizzazione e i contenuti di ciascun video. Twin Galaxies, invece, è un sito a carattere più generale che si concentra soprattutto sugli high score di pinball e coin'op, sui numeri più che sui metodi, e non prevede la pubblicazione di filmati.

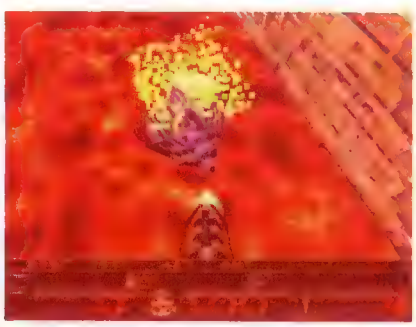
Ironicamente, guardare soltanto ai numeri incredibili dello speedrunning rischia di non far cogliere la loro vera ragion d'essere: i capricci videoludici che genera. Nathan Jahnke, fondatore di Metroid 2002, precisa che "l'immaginazione non può andare molto oltre quando si gioca a flipper, e tutti i flipper hanno più o meno le stesse meccaniche. I videogiochi, essendo invece liberi da tutte le costrizioni della fisica, ben si prestano in molti casi a soluzioni creative e fuori dagli schemi". L'abilità pura, nonché i glitch, i salti di scena e le strategie alternative, sono i motivi per cui la gente se ne interessa. Ciò non significa che la competizione non sia un elemento fondamentale dello speedrunning. "È quasi sempre un singolo individuo a eseguire un particolare speedrun", dice Campbell, "ma il prodotto finale 'appartiene' solitamente a tutta la community, in un modo o nell'altro, perché molti avranno contribuito a crearlo. Credo fermamente che lasciare il tutto aperto sia la scelta migliore, se non altro perché c'è effettivamente qualcosa da vedere, alla fine".

E i filmati meritano di certo una visione: cosa ne direste di veder completati tutti i 96 livelli di *Super Mario World* in un'ora e mezza? Oppure *Metroid Prime* in un'ora, 3 minuti e 50 secondi? *A Link to the Past* in un'ora, 39 minuti e 47 secondi? *Deus Ex* in 43 minuti e 20 secondi? La destrezza mostrata è incredibile, ma l'enfasi è posta sul farsi notare in un contesto collaborativo: non giocare un gioco, ma giocare assieme al gioco. I progetti più grandi, come Quake Done 100% Quick With a Vengeance, sono aperti a interventi pubblici, e per quanto le singole persone siano elogiate per i loro sforzi, si tratta inequivocabilmente di membri del

"IL PRODOTTO FINALE APPARTIENE SOLITAMENTE A TUTTA LA COMMUNITY, PERCHÉ MOLTI AVRANNO CONTRIBUITO A CREARLO"

QUAKE E ELDER GOD SHRINE

C'è sempre la possibilità di migliorare, come dimostra il livello Grisly Grotto, passato da 45 secondi a 23 nell'arco di otto anni, ma uno stage si è distinto in particolare nella storia degli speedrun di *Quake*. Elder God Shrine è partito con un rispettabile 1' 21" ottenuto da Yonaton Donner. Venne poi scoperto che eseguire un certo tipo di salto all'inizio del livello permetteva di evitare una sezione intera, e Donner aggiornò puntualmente il record a 57". Dalla scoperta del percorso ottimale sono stati scoperti numerosi altri trucchi, la maggior parte dei quali implica l'uso dei salti con le granate, e ciò richiese ulteriori e continue modifiche del percorso per ottenere più medikit per ulteriori salti: ciò ha portato il record attuale, totalizzato da tale Peter Horvarth, all'incredibile cifra di 33 secondi. Ora è lì a sperare di non poter essere battuto, proprio quello in cui gli speedrunner sono invece specializzati.

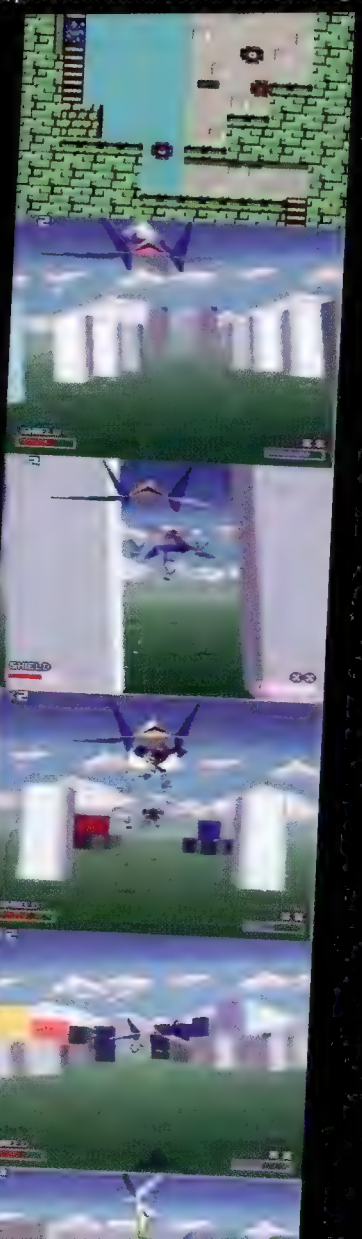


Un TAS di *Tetris* votato all'ottenimento veloce di un punteggio altissimo tramite il dimezzamento volontario dello schermo, da cui il minor numero di frame prima del piazzamento dei blocchi

"The History of *Quake* Speedrunning" su SDA è ironicamente intransigente: "Tutte le demo sono state registrate a difficoltà Nightmare, poiché esso è considerato l'Unico Vero Livello degno dell'attenzione dei Veri Uomini". Ne prendiamo atto

team Quake Done Quick piuttosto che di pistoleri solitari. Vedere il forum di SDA agitarsi è un'esperienza sorprendente, soprattutto quando un giocatore talentuoso viene rimproverato per aver messo i propri conseguimenti sopra quelli della squadra o si assiste a momenti in cui i veterani notano saggiamente: 'Il tuo bunnyhoop è migliorato molto'. Volete sapere cosa attiva la soglia del dolore individuale, o come migliorare la mira? Loro lo sanno.

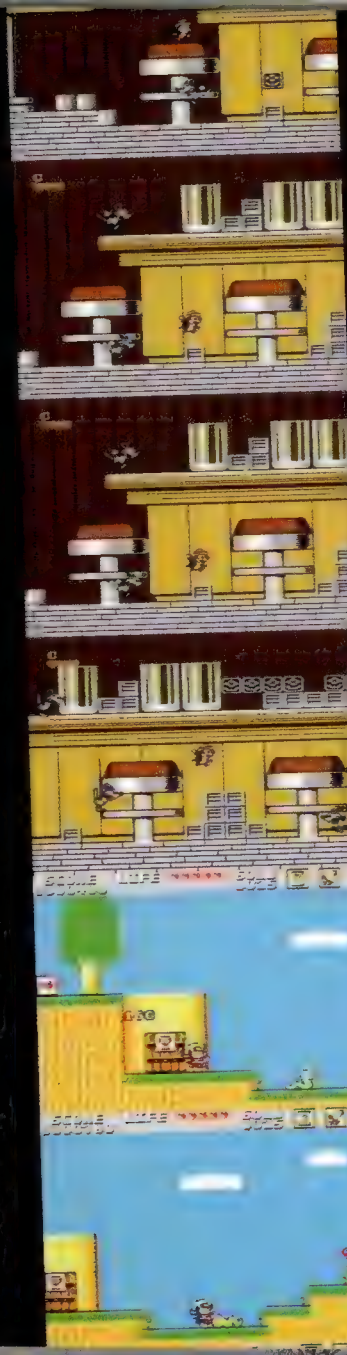
QDQ ha generato una caterva di sperimentazioni sullo stesso *Quake*, non ultimo il semplice espediente di cambiare livello di difficoltà. Laddove QDQ era in Nightmare, iniziarono ad apparire delle partite in Easy. Non si tratta di una scala tanto ovvia, dal momento che partite a una difficoltà superiore richiedono una strategia basata sulla minimizzazione del rischio. Cody Miller, l'attuale detentore del record per il completamento di *Halo 2* in Legendary (3 ore, 16 minuti e 28 secondi, il primo speedrun entrato nel Guinness dei Primati), dice: "A ogni livello mi sono avvicinato pensando: 'Qual è il modo più sicuro per finirlo?'. La velocità non era un problema, per quanto spesso il percorso più veloce sia anche il più sicuro. Anche trovando la strada migliore, resta sempre dannatamente difficile". In un gioco come *Metroid Fusion*, in cui ad alti livelli di difficoltà gli oggetti vengono disposti casualmente, la natura e la tecnica degli speedrun può cambiare drasticamente. Jahnke commenta: "Finché uno speedrun è buono, potrà essere in certi casi completamente diverso e quindi molto più divertente da vedere".

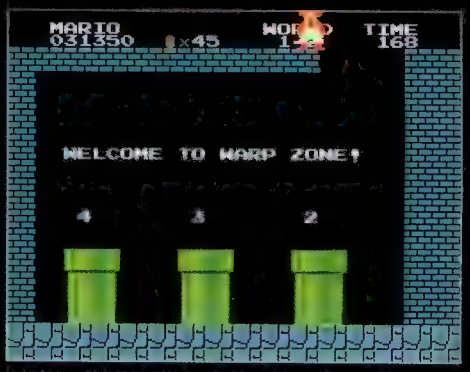


Con il loro evolversi, gli speedrun regolari sono arrivati a includere queste e altre variazioni: il tipo più comune, Any%, indica semplicemente il completamento di un gioco il più velocemente possibile saltando tutto quel che è necessario. C'è poi Low%, ovvero il completamento con il minor numero di oggetti possibile, e ovviamente 100% o Maximum, in cui dovrà essere raccolto ogni oggetto e ucciso ogni nemico, più altre specifiche condizioni diverse da gioco a gioco. Gli speedrun possono essere eseguiti in una singola sessione o in più sessioni, laddove l'ultima categoria si concentra sui titoli più popolari che richiedono la specializzazione: una partita a *Quake* sarà rovinata da un solo errore, tale è il livello della competizione. E nonostante i trucchi e le strategie siano divulgate all'interno della community, "alla fine tutto si riduce all'esecuzione", dice Mike Uyama, speedrunner, fra le altre cose, delle serie di *Contra*, *Metal Slug* e *MegaMan*. "*Zelda* è pieno di trucchi, scorciatoie e sequence break che vengono scoperti ogni mese, per cui è importante stabilire un buon percorso e assicurarsi di conoscerli tutti. Giochi come quelli delle serie di *Contra* e *Mario* non possiedono invece questo aspetto della pianificazione, quindi dipendono solo dall'esecuzione e, in certi casi, dalla fortuna". Tutti i trucchi del mondo non aiuteranno nessuno se non sono supportati da una certa abilità nel gioco.

Dato lo standard di base, le tecniche sono comunque affascinanti, in particolare il 'sequence breaking'. Pur non avendo una singola definizione, i più intendono con questo termine l'uso di un percorso diverso da quello pensato dagli autori del gioco. Progettare un percorso che incorpori tutte le scorciatoie conosciute per un gioco complesso come *Ocarina of Time* dà la possibilità di completarlo in 4 ore e 46 minuti, mentre una partita a *Metroid* può essere alterata paurosamente trovando il raggio ghiaccio prima delle bombe, cosa normalmente impossibile.

La serie di *Metroid*, in particolare, sembra essere creata apposta per la pianificazione dei tragitti, data l'abbondanza di sequence break e trucchi nascosti. Chiunque sa che Samus può mutarsi in Morfosfera, ma essa stessa permette tecniche ormai così sfruttate da assumere infiniti altri nomi nei circoli degli speedrunner: la mockball, ad esempio, può rotolare più veloce, la waterball aumenta la velocità di caduta in acqua e la kagoball permette di trasformarsi in mezzo alle piattaforme. Ugualmente notevoli sono le varianti del salto bomba, dal salire all'infinito usando il salto della Morfosfera a mezz'aria, all'utilizzo di salti bomba in diagonale e in orizzontale attraverso baratri impassabili. È l'esempio perfetto di come un design non lineare, associato alle sue involontarie conseguenze, apra la strada a infinite opportunità (nel funzionamento dell'orologio del gioco, nella combinazione dei raggi, nell'uccisione dei boss prima che si avvicinino a Samus): a dimostrazione del livello di competizione, basti pensare che il più recente record di *Metroid Prime* è stato fissato nell'aprile di quest'anno.



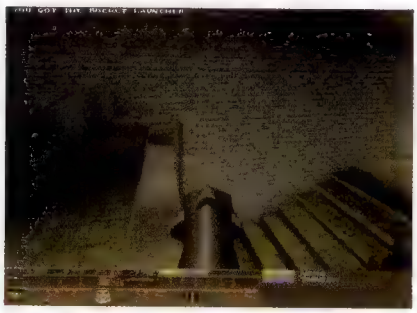


I giochi per NES sono molto popolari tra gli speedrunner, e le warp zone fanno sembrare incredibili i record dei giochi di *Mario*: *SMB* in 5 minuti, *SMB2* in 9 minuti e 15 secondi, *SMB3* in 11 minuti. C'è anche Chip 'N Dale (sinistra) in 10' 57"

Gran parte di coloro che giocano l'originale *Metroid* nel 2007 potrebbero star usando un emulatore, ma questo causerebbe problemi per la pubblicazione su SDA: una delle differenze chiave tra speedrun e TAS è che l'assistenza dei tool dipende dalla possibilità di emulare i giochi. Dunque, laddove gli speedrun classici possono riguardare anche gli ultimi giochi usciti, i TAS sono sempre condotti su titoli più vecchi. Uno speedrun di uno *Zelda* per SDA dovrebbe essere eseguito sul NES, il che elimina la possibilità di sfruttare alcuni glitch, come la possibilità, in *A Link to the Past*, di saltare alcune stanze premendo su e giù sul D-pad: cosa impossibile su un controller SNES ma fattibile con un pad GameCube. I glitch trovati tramite computer sono l'equivalente dei sequence break nei TAS, ma possono restare inutilizzati per anni prima che ci si accorga della loro utilità: uno dei trucchi per *MegaMan* venne scartato dagli autori di TAS perché causava la morte di MegaMan, ma verso la fine del 2006 gli stessi giocatori capirono che utilizzare tale tecnica in un punto in particolare avrebbe giovato agli speedrun, e così vennero tolti altri dieci secondi all'ultimo record. Su un certo piano potrebbe apparire come una preoccupante ossessione, ma è esattamente questa la dedizione richiesta per far si che i giochi tradiscano i loro creatori.

PUÒ MORDERE

Il più clamoroso trucco involontario in un videogioco è forse il 'rocket jump' di *Quake*. Il rocket jump, stramberia del motore fisico della id che modificava la velocità del giocatore quando subiva dei danni, permette di aumentare notevolmente l'altezza del salto sparando un colpo ben mirato al di sotto dei piedi, ingenerando una certa strategia nel bilanciare l'energia vitale e il percorso ideale. È uno squisito sottoprodotto della logica videoludica: l'effetto, lungi dalla disintegrazione dei propri piedi e dal decollo della spina dorsale, è quello di permettere una più veloce negoziazione delle stanze al prezzo di pochi punti ferita, una tecnica divenuta subito *de rigueur* (assieme al più recente bunnyhopping) per ogni speedrunner che si rispetti



Half-Life 2, che normalmente richiederebbe circa 12 ore di gioco, è stato completato in 1h 36' 57" dal team di Half-Life 2 Done Quick, specializzato anche in altre serie. Similmente notevole il record di *Wonderboy in Monster Land* (sopra): 21' 27"

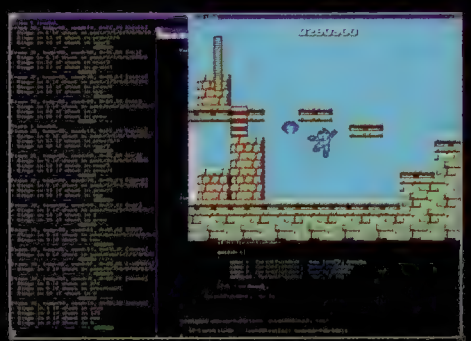
Lo speedrunning assistito, in questo senso, potrebbe definirsi il lato teoretico dello speedrunning: testare ciò che va oltre l'umano piuttosto che accettare le limitazioni corporee. Chi realizza speedrun assistiti spesso postula la soluzione ideale di un gioco mostrando tecniche che, per quanto teoricamente possibili, vanno probabilmente al di là di quasi tutto il genere umano. È indubbio che sia inevitabile un qualche tipo di convergenza con gli speedrun classici in termini di percorso, ma il TAS tipico cercherà di far mostra di abilità tanto eccessive da ridurre il livello di credibilità. Le prove coinvolgono entrambe Mario: la prima, il famoso speedrun di *Super Mario Bros. 3* in 11 minuti e 4 secondi eseguito da Morimoto, sollevava la noia degli ultimi momenti tramite l'ammasso di 99 vite che metteva continuamente Mario in situazioni apparentemente senza uscita. La seconda, uno speedrun di *Super Mario 64* in 15 minuti con sole 16 stelle, raccolte grazie ad alcuni glitch, deve essere visto per poterci credere: i salti lunghissimi di Mario da un'intera sezione all'altra, la velocità estrema anche nelle situazioni più precarie e lo stile sono una gioia per gli occhi.

Il solo guardare questi filmati basterà a convincere chiunque del potenziale d'intrattenimento dei TAS, e la superficiale considerazione che si tratti di "imbrogliare" è ampiamente fuori strada, se non altro per il fatto che, in molti casi, si tratta di obiettivi alquanto difficili da raggiungere che richiedono ore di tediose ripetizioni e di scrupolose ricuciture. E questo non basta a impedire ad alcuni speedrunner 'non assistiti' di provare una certa amarezza verso la community dei TAS, o più precisamente verso il comune fraintendimento di ciò che è un TAS, pensando che essi tolgano qualcosa agli speedrun genuini. C'è da dire che questo accade malgrado gli sforzi della community dei TAS, che fa di tutto per sottolineare in cosa consistano i loro filmati: NESvideos è del tutto trasparente sui contenuti di ciascun TAS, e accompagna il link al video con spiegazioni più che chiare delle tecniche usate (subire danni per risparmiare tempo, sfruttare gli errori della programmazione, mirare al tempo migliore, scovare tutti i livelli e i segreti, contare sulla fortuna). Eppure, per quanto il filmato di *Super Mario Bros. 3* creato da Morimoto non fosse il primo esempio del genere né il primo legato a *SMB3*, e per quanto fosse accompagnato da un disclaimer, fu preso per 'genuino' dai non addetti ai lavori. Ciò, comprensibilmente, causò una certa frizione tra community, nonostante ora, con la diffusione dei TAS, siano gli speedrunner non assistiti ad affrontare, ironicamente, il problema opposto. "Qualunque video notevole di un gioco emulabile viene subito considerato fake, anche se non lo è", fa notare Campbell. "Metà Internet era dell'erronea opinione che lo speedrun di *Super Mario Bros.* in 5 minuti di Andrew Gardikis fosse stato realizzato per mezzo di cheat".

"QUALUNQUE VIDEO NOTEVOLE DI UN GIOCO EMULABILE VIENE SUBITO CONSIDERATO FAKE, ANCHE SE NON LO È"

Se sono i TAS di *Mario* a finire sotto i riflettori, è però *MegaMan* l'equivalente in TAS di *Metroid*, in termini di ubiquità. I giochi originali del NES sono costellati di bug e glitch che permettono di attraversare i muri, salire le scale e cadere più velocemente di quanto sarebbe possibile. La struttura della serie, che permette di scegliere l'ordine dei livelli (e quindi quello in cui si ottengono i vari power up), è perfetta per la pianificazione e le variazioni, e il più recente record sul primo episodio è stato pubblicato addirittura nel novembre 2006. NESvideos ospita un hack dei *MegaMan* dal 3 al 6, tutti giocati contemporaneamente in uno splitscreen a quattro e completati con un singolo input: in sostanza per sfoggio, ma anche per dimostrare che Capcom aveva riciclato totalmente l'architettura di base per ogni titolo. Joel Ylioluoma, fondatore di TASvideos, ha sviluppato un programma, BisqBot, che pianifica il percorso ottimale in brevi sezioni degli stage di *MegaMan*, facendo apparire la giocata incredibile per precisione. *MegaMan* dimostra che i TAS sono creati per il divertimento, e che per questo si spinge il motore di gioco fino ai suoi limiti. Morimoto sostiene che il suo filmato di *SMB3* ha richiesto due anni per essere completato, frame dopo frame, e le corse di Ylioluoma lungo *MegaMan* sono state reiterate per diversi anni. Potrà sembrarlo dall'esterno, ma durante la realizzazione non sono così veloci.

In definitiva, le somiglianze superficiali tra speedrun e TAS porteranno sempre a una qualche confusione al di fuori delle rispettive community, ma la questione "competizione o convergenza" è inesistente. Campbell è diretto: "Uno speedrun è uno speedrun, un TAS è un TAS. La questione è priva di significato, perché non sono la stessa cosa, e non dovrebbero essere considerati tali". Ma se uno è ispirato da ciò che il giocatore può far fare al gioco e l'altro da ciò che il giocatore può fare al gioco, entrambi hanno in comune la focalizzazione sull'intrattenimento e sulla comunità. Il secondo è forse l'aspetto più sorprendente: una cosa che si presterebbe tanto facilmente a una competizione feroce, alla gelosia e al colpirsi alle spalle vicendevolmente, è in realtà la celebrazione della collettività e di ciò che rende belli i videogiochi. Quando gli è stato chiesto se provasse invidia per qualche record, Jahnke ha probabilmente parlato per molti altri speedrunner: "Non penso di aver mai prodotto qualcosa di veramente grandioso, quindi non so come mi sentirei. Preferisco senz'altro permettere a decine di migliaia di persone al giorno di vedere qualcosa di straordinario in centinaia di giochi, che mantenere saldo il predominio su un singolo titolo".



BisqBot, un programma di Joel Ylioluoma che analizza *MegaMan* per cercare il percorso più breve. Anche in *MegaMan*, comunque, il numero di input possibili ne impedisce l'uso indiscriminato

PREMI DI DOOM

Agli esordi, la community degli speedrun di *Doom* assomigliava a un raduno di boy scout, con l'assegnazione di medaglie per riconoscimenti specifici e la sua forte motivazione. Il sito Doom Honorific Titles permetteva di reclamare un premio in varie categorie sottoponendo un video alla giuria. In Tyson occorreva finire un livello in Ultraviolence uccidendo tutti i mostri con pugni e pistola, in Pacifist uccidendo il minimo indispensabile; Schwarzenegger richiedeva il completamento del gioco in Ultraviolence senza morire o salvare, e in Reality andava terminato un livello uccidendo ogni singolo mostro senza subire danni. Grazie in parte alle leaderboard, il sito ha generato specialisti estremi poi divenuti veri e propri mostri dello speedrunning, e *Doom* mantiene ancora oggi una fiorente community di speedrunner.

www.telefonoamico.it

SE HAI BISOGNO DI AIUTO CHIAMA TELEFONO AMICO

199 284 284

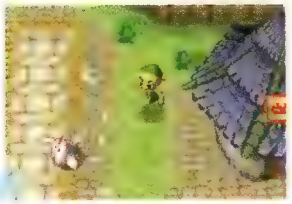
DA 40 ANNI C'È UNA RETE DI VOLONTARI PRONTI AD ASCOLTARTI. ORA HANNO UN NUMERO UNICO VALIDO IN TUTTA ITALIA

TelefonoAMICOItalia
VOLONTARI IN ASCOLTO

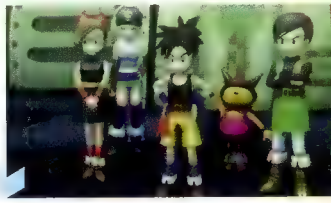
Il servizio è gratuito, a tuo carico solo il costo della chiamata: da telefono fisso € 0,06 alla risposta e € 0,024 al minuto, iva compresa.
Per i cellulari il costo varia in funzione dell'operatore telefonico.

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello



094 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
DS



096 Blue Dragon
360

098 Transformers: The Game
PS2, PS3, 360, DS, PSP, WII, PC

099 Odin Sphere
PS2

100 Final Fantasy VI Advance
GBA

101 Monster Madness: Battle for Suburbia
360, PC

102 Exit 2
PSP

102 Hour of Victory
360

103 Tenchu Z
360

104 Calling All Cars
PS3

104 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
PC

105 Anno 1701
DS

105 More Brain Training
DS

I più giocati da Game Pro

SAM & MAX: HIT THE ROAD

I veri classici non invecchiano mai. Basta una riedizione per Windows XP a prezzo budget a scatenare nuovamente l'amore per le avventure Lucas vecchio stampo
PC, LUCASARTS

METROID PRIME 3 CORRUPTION

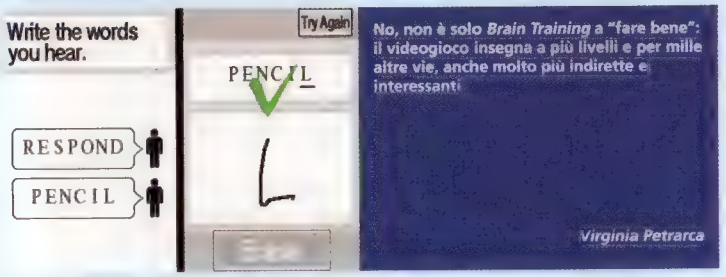
La classe non è acqua e reinventare il modo di controllare un genere non è facile, eppure Nintendo sembrerebbe proprio aver imboccato la strada giusta.
WII, NINTENDO

BIOSHOCK

Quando nel DNA si ha un titolo come System Shock 2, tutto è più facile, ma i risultati ottenuti da questo gioco restano straordinari. Un'atmosfera così horror raramente si era vista.
360, TAKE 2

Didattica videoludica

Non tutto ciò che piace è dannoso per la salute



Patatine fritte e Nutella sono cibi irresistibili per il palato di molti, eppure gli effetti del loro abuso possono essere devastanti. Anche quelli dell'abuso dei videogiochi, come dell'abuso di qualunque altra cosa esistente sulla faccia della Terra, naturale o inventata dall'uomo che sia, sono facilmente visibili e soprattutto dannosissimi. In un periodo in cui i videogiochi sono visti come il più vicino surrogato di uno strumento di distruzione di massa da persone che non hanno mai tentato di comprenderli, e in cui chi di essi si nutre da anni cerca di contraddire certe accuse, forse sarà rinfrescante (invece di aggiungere semplicemente un'altra voce al coro), ricordare che i videogiochi, come tutte le altre forme di comunicazione e d'espressione, hanno in sé elementi atti ad arricchire chi ne fruisce. Ebbene sì: un videogame, fruito nella giusta maniera, ha il potere d'insegnare e di cambiare (non necessariamente in peggio) una persona. E non tramite gli esercizi per la mente di *Brain Training*, i giochi non violenti o la morale preconfezionata dell' ennesimo JRPG, o quantomeno non solo.

Coordinazione occhio-mano, riflessi, attitudine al ragionamento, immaginazione, sensibilità e persino senso dell'etica: un titolo ben fatto sotto uno o più aspetti, pur senza avere propositi strettamente educativi può migliorare le abilità di chi gioca mentre è intento a divertire, soddisfare oppure a far pensare. È un concetto che forse sarà noto ai più, ma che spessissimo viene trascurato o dimenticato da quegli stessi che vogliono difendere la loro passione da bordate di attacchi insensati e infondati.

E così ci si potrebbe accorgere, a cose fatte, di aver allenato i propri riflessi e le capacità tattiche durante un deathmatch o un co-op, di aver imparato ad utilizzare il pensiero laterale risolvendo da soli un enigma in *Zelda* o di aver realizzato quanto terribile sia essere costretti a sparare in volto a una persona, ben lungi dal trovare assuefacente un gesto simile. E si tratta di effetti provati in prima persona.

Che gli sviluppatori siano consapevoli o meno, di averla utilizzata per lasciare qualcosa in chi gioca, l'immedesimazione per mezzo dell'interattività è la più grande forza del videogioco, e stando alle polemiche anche quella che più spaventa chi non ne è pratico, né vuole tentare di esserlo. Quindi, se qualcuno dovesse ancora accusare giochi e giocanti, non dimenticate mai che, usando consapevolmente un videgioco, lo state facendo, in un modo o nell'altro, per arricchirvi.

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (GIAPPONE), 1° OTTOBRE (USA), 19 OTTOBRE (EU) PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: INTERNO

Phantom Hourglass* è una tale delizia da giocare che l'uguale delizia del suo look finisce in secondo piano. È molto probabilmente il titolo DS più avvenente e più sofisticato tecnicamente, e segna il benvenuto ritorno dello stile cartoon e delle animazioni di *The Wind Waker

Gli episodi di *Zelda* non si incarnano spesso in sequel cronologici totalmente espliciti. Quando lo fanno, solitamente indicano la voglia di liberarsi per un attimo della rituale debolezza dei loro legami per scoprirsi e scoprire cosa accade in seguito. L'ultima volta in cui ciò è avvenuto alla luce del sole è stato quando *Majora's Mask* si è presentato come una coda oscura dell'epica di *Ocarina of Time*. Ma nonostante *Phantom Hourglass* riviva le avventure marittime di *The Wind Waker*, non si prende simili rischi in ambito di trama. Si tratta del primo *Zelda* sulla console Nintendo più venduta degli ultimi dieci anni, e la sua novità preferisce manifestarsi nelle intuizioni del sistema di gioco. Eccoci dunque impegnati a salvare una principessa in pericolo (Zelda, nelle vesti della piratessa Tetra, rapita da una nave fantasma) e sette dungeon da attraversare per adempiere alla missione.

Al contrario del tradizionalismo leccato delle versioni DS di *Mario Bros.* e *Mario Kart*, *Phantom Hourglass* si rivela un gioco completamente riplasmato per la piattaforma su cui gira, e riesce a raggiungere quella perfetta sintesi con il suo hardware ospite per cui i designer Nintendo sono famosi, pur non avendola finora ottenuta con quel sistema tuttofare che è il DS. Istintivo e ingegnoso, è una gioia da giocare in ogni singolo minuto, e riesce a stabilire un nuovo, aureo standard per il design dell'interfaccia su ogni piattaforma esistente.

Raggiunge quella perfetta sintesi con l'hardware ospite per cui i designer Nintendo sono famosi, pur senza averla finora ottenuta con il sistema "tuttofare" DS

Il gioco si può controllare esclusivamente via stilo, ma a quattro pulsanti sono deputate funzioni di scorciatoia. L'eleganza del sistema di controllo di *Phantom Hourglass* instilla la speranza che un giorno Nintendo arrivi a padroneggiare i controlli del Wii altrettanto perfettamente

Pur ostentando una grafica 3D solida e vivace sulla stessa lunghezza d'onda di *TWW*, *PH* si gioca con una visuale a volo d'uccello leggermente angolata che ricorda immediatamente le iterazioni bidimensionali della serie. Link è controllato con lo stilo, o per essere più precisi, con lo stilo si controlla la sua amica fata, mentre il ragazzo corre verso di lei se si trova agli angoli dello schermo o le cammina incontro in caso gli fosse vicina. È come se uno stick analogico si dipartisse da lui, fornendo un controllo ancor più sensibile e preciso. Entro pochi minuti, l'idea di tornare al D-pad sembrerà impensabile, e imperscrutabile la ragione per cui gli altri titoli DS non siano riusciti a ottenere lo stesso risultato.

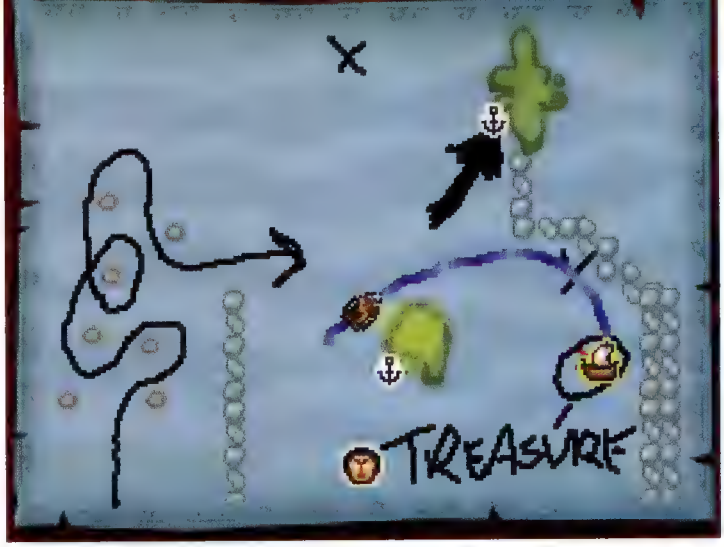
Volete aprire un baule, premere un pulsante o parlare con qualcuno? Un tocco dello stilo e Link agirà. Per lanciare una bomba o una freccia, tenete premuto un tasto dorsale e poi toccate il punto che volete colpiscano: verranno lanciate con allarmante precisione. Gli attacchi con la spada si eseguono con tocchi, tagli e cerchi così chiari e comprensibili da non aver bisogno di alcuna spiegazione. Il boomerang seguirà qualunque percorso fattibile venga descritto dallo stilo. La mappa si trova sullo

schermo superiore per gran parte del tempo, ma basta richiamarla in basso per fare delle annotazioni, un tocco di genio che trasformerebbe totalmente la serie anche se non vi fossero degli enigmi esplicitamente pensati per sfruttarlo. Le mappe hanno sempre costituito una parte importante di GDR e avventure, e mai sono state meglio implementate di così.

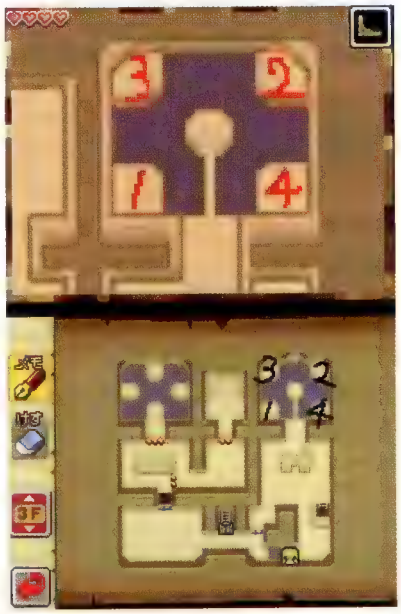
In un simile contesto, l'esplorazione dell'overworld oceanico a suon di carte nautiche à la *TWW* è perfettamente calzante. La distesa d'acqua è assai più compatta che nel titolo GameCube, e piuttosto che manipolare i venti occorrerà tracciare con lo stilo il percorso del battello a vapore che Link si troverà a dover condividere con un capitano dandy e codardo. Liberati dai doveri di timoniere, si è liberi di ruotare la telecamera e di ingaggiar battaglie navali con i nemici. Non tutto il tedio della navigazione è stato alleviato, e parte dell'incanto è scomparsa, ma il cambio di ritmo è comunque piacevole, ed è vivacizzato da un nuovo minigioco di caccia al tesoro, opzionale sì, ma tanto convulsamente coinvolgente quanto inutile.

Il mare contribuisce anche a espandere quello che, di fatto, è un mondo alquanto compresso e privo di subquest e particolari compiti secondari da portare a termine nelle piccole cittadine, brevi interludi tra i piccoli, densissimi, vari e cervellotici dungeon. Dei sei dungeon regolari, solo l'ultimo è una vera e propria sfida, ma tutti sono ricchi di idee tortuose e squisite che sfruttano appieno e senza ripetizioni le nuove modalità di interazione di *Phantom Hourglass*. I sei dungeon in questione si collegano facendo continue visite a un grande dungeon centrale, il Castle of the Sea King. È qui che la clessidra del titolo entra in gioco, tenendo Link in vita nelle nebbie velenose del luogo per periodi sempre più lunghi. Le aree pulite offrono un rifugio sicuro dall'orologio e dagli occhi delle guardie; senza di esse, le visite continue, le sezioni ripetute e le fasi stealth a tempo si sarebbero spostate sul lato sbagliato della frustrazione. Così stando i fatti, invece, si tratta di un design fresco e acuto senza il quale i giocatori avrebbero rischiato un viaggio sonnambulistico tra le convenzioni degli Zelda 2D.

Nell'insieme della serie di *Zelda*, *Phantom Hourglass* è un'aggiunta solida ma leggera. Innegabilmente, però, tagliare via alcune delle opulenze del design (bussole e portamonete, per dirne due) è esattamente ciò di cui *Zelda* aveva bisogno. E in più, nel contesto DS, resta un vero e proprio gigante, forse addirittura il suo miglior titolo finora, e sicuramente la massima espressione della macchina. Soffiare via la polvere dalle carte nautiche con il microfono, triangolare la posizione di una grotta segreta, chiudere il DS per trasferire un timbro da uno schermo all'altro, scrivere le annotazioni, e sopra tutto quel piccolo, indomabile e imprendibile eroe che si affanna con tanta perfetta grazia e urgenza, tutto questo porta una sola parola alla mente con cristallina e gioiosa chiarezza: avventura. Per *Zelda*, non potrebbe esserci miglior complimento. **[9]**



Esistono due tipi di tesori. Le parti per la nave vengono elargite casualmente e i doppioni non sono una rarità. Gli emblemi servono a potenziare le tre fatine, e scegliere quale farà da guida a Link conferisce diversi poteri alla sua spada



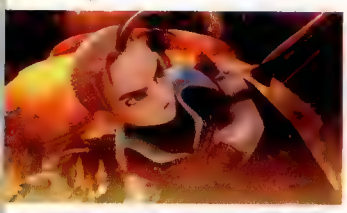
Difficile pensare a un qualche gioco DS first party che non abbia influenzato *Phantom Hourglass* in qualche settore, da *Brain Training* ad *Animal Crossing*. La sua disposizione tanto a prendere a prestito quanto ad innovare è ciò che lo rende il capolavoro della seconda generazione della console

La cocente delusione del vedere abbandonato il progetto di una versione DS di *Four Swords* viene in parte alleviata dalla semplice, ma rigorosa e divertentissima modalità multiplayer di *Phantom Hourglass*. Modellata sulla sezione stealth del Sea King's Castle e creata per un massimo di due giocatori, vede uno dei due controllare Link direttamente, e l'altro gestire tre Phantom disegnando freneticamente i loro percorsi sulla mappa in tempo reale. Link dovrà raccogliere segmenti di Triforza, la cui grandezza è direttamente proporzionale ai punti elargiti e al rallentamento di Link in sede di trasporto, e riportarli alla sua 'base' senza essere colpito o esaurire il tempo a disposizione: al sopraggiungere di una delle due condizioni, i ruoli si ribaltano. Nei dungeon meglio disegnati, tutto questo si trasforma in un parapiglia feroce e coinvolgente. Disponibile in wi-fi, wireless e DS download.

Le battaglie con i boss generano enfasi occupando entrambi gli schermi e, alle volte, cambiando prospettiva. Lo scontro più memorabile vede Link confrontarsi con un nemico invisibile il cui punto di vista è mostrato sullo schermo superiore. Trovatevi, mirate verso la telecamera e sparate

BLUE DRAGON

FORMATO: 360 USCITA: 24 AGOSTO
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: MISTWALKER/ARTOON



Uematsu ha provato diversi stili per questa colonna sonora, scostandosi molto dal suo stile classico. Si passa da motivetti canticchiabili a pezzi metal in stile Iron Maiden, fino ad arrivare a musiche etniche... e addirittura a musiche dance!

Appena le prime note del tema principale di *Blue Dragon* ci arrivano alle orecchie, tornare con la mente a *Final Fantasy* è questione di istanti. In realtà, non è soltanto la colonna sonora a fare di questi scherzi: l'eco del capolavoro Square Enix e di altre famose saghe di JRPG non manca in nessuno degli aspetti artistici e tecnici di quello che è il primo vero grande gioco di ruolo di stampo nipponico per Xbox 360.

Del resto, non sorprende che *Blue Dragon* condivida tante caratteristiche con le serie principe della Square Enix. *Blue Dragon* è nato da un progetto che ha coinvolto Hironobu Sakaguchi, creatore per l'appunto di *Final Fantasy*, nonché il compositore Square Nobuo Uematsu e Akira Toriyama, che di certo non ha bisogno di presentazioni, e che comunque è stato l'acclamato artista della serie *Dragon Quest*. L'obiettivo di questo super-team è stato espressamente quello, voluto da Microsoft, di creare il gioco di ruolo in stile giapponese definitivo per una console che finora non è mai riuscita a piacere ai fan di questo genere, e che, in generale, non è mai piaciuta in Giappone.

Forse è proprio per questa ragione che il gioco si abbarbica con tanta decisione alle origini del genere. I creatori si sono concessi soltanto qualche sottile e quasi invisibile cambiamento a uno schema che per il resto si mantiene tra i più ortodossi al JRPG di vecchia maniera. *Blue Dragon* non calcola

***Blue Dragon* mescola diversi termini tradizionali nel proprio dialetto: il Phoenix Down di *Final Fantasy* si chiama Phoenix Talon, per esempio**

***Blue Dragon* non è avaro di humour e la caratterizzazione di molti personaggi potrà sembrare ridicola... ma questo è il mondo di Toriyama, giusto?**

minimamente le innovazioni portate al genere dagli ultimi capitoli di *Final Fantasy*, piuttosto conformandosi alle basi ormai "giurassiche" che l'inventore di quella serie aveva aiutato a costruire qualcosa come 20 anni fa. Quest'ondata conservatrice probabilmente è stata addirittura assecondata e incoraggiata dalla stessa Microsoft, per ottenere il consenso del pubblico orientale, e temendo invece di confonderlo con delle innovazioni che osassero troppo.

I tre protagonisti principali (in seguito affiancati da altri due personaggi) sono al solito ragazzini strappati alla loro tranquilla vita rurale, che si ritrovano improvvisamente immersi in un'avventura che li porterà a salvare il mondo. Il ritmo di gioco è confortante nella sua familiarità: si esplorano dungeon, si combatte contro ogni genere di mostri per ottenere punti esperienza, si alzano le abilità dei personaggi, si fronteggiano potenti boss e si aspetta la successiva scena di intermezzo.

un genere che conosce alla perfezione, il 360 non è una piattaforma molto portata a ricreare questo tipo di sensazioni, prima fra tutte la nostalgia.

In un quadro tanto desolante, l'unica parvenza di originalità deriva dall'impostazione dei combattimenti con il gruppo, che non combatterà direttamente in prima persona.

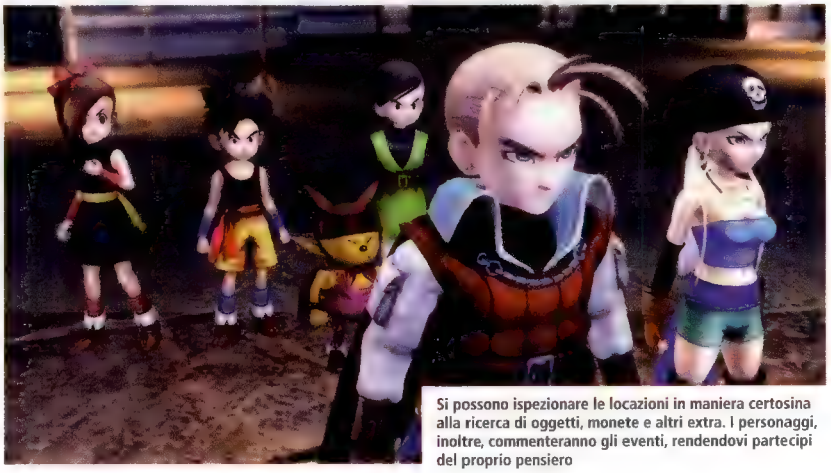
Blue Dragon è in definitiva un titolo che raggiunge la sufficienza ma che soffre di troppi alti e bassi e di un legame troppo rigido alle sue origini

Ma ora che *Blue Dragon* arriva tra le mani dei giocatori occidentali, molto meno inclini alla nostalgia, le pecche (e la stanchezza del già visto) si fanno sentire molto di più. Là dove un *Dragon Quest VII* riesce nell'intento di riportare tutto lo splendore dell'età dell'oro di

Ognuno di loro, infatti, potrà proiettare "l'ombra di sé", una sorta di spirito combattivo proprietario di ogni personaggio che si esporrà al nostro posto in battaglia. Proprio per questo è stato modificato anche l'approccio ai normali equipaggiamenti, che non si basano più sulle

L'aspetto decisamente fanciullesco dei personaggi si scontra con le tematiche troppo complesse che si affrontano nei dialoghi, rendendo incoerenti molte situazioni

L'idea degli spiriti guerrieri è stata sviluppata in maniera ottima, con differenziazioni di carattere, aspetto, attacchi e caste



Si possono ispezionare le locazioni in maniera certosina alla ricerca di oggetti, monete e altri extra. I personaggi, inoltre, commenteranno gli eventi, rendendovi partecipi del proprio pensiero

classiche armature o sul potenziamento delle armi: i personaggi potranno infatti indossare degli accessori come bracciali, anelli o collane che permetteranno un incremento delle statistiche.

Nonostante lo schema di gioco sia molto semplice, bisogna ammettere che gli scontri, così come la caratterizzazione degli spiriti combattivi, risollevano le sorti di *Blue Dragon*. Innanzitutto, non sono presenti gli scontri casuali, ma i nemici sono ben visibili e attivi su schermo. A volte si trovano a protezione di uno scrigno, molti di loro possono inseguirvi, alcuni invece non si cureranno del vostro passaggio sino a quando non sarete voi ad attaccarli per primi. Interessante, a tale proposito, l'opzione che permette di circoscrivere un'area e affrontare più nemici contemporaneamente, utile per incrementare il livello di esperienza o ripulire rapidamente una zona della mappa. Ovviamente, la difficoltà dello scontro crescerà in proporzione. È stato ripreso anche un concetto che esordì in *Final Fantasy VIII*, ovvero il caricamento delle magie più potenti, mediante la frenetica pressione del tasto A.

Per ciò che riguarda il comparto grafico, il design di Toriyama delude per la resa su schermo, non tanto per la caratterizzazione dei personaggi. Al di là del senso di déjà vu, la rappresentazione poligonale priva di Cell Shading o di qualsiasi altro filtro ricercato rende i personaggi troppo freddi, facendo perdere lo stile cartoonesco che in fondo è la vera anima dei disegni del Maestro Akira. Da citare, fra le note negative, la complessità strutturale di alcuni dungeon, che risultano purtroppo poco giocabili: la mappa, infatti, non riesce a indirizzare il giocatore al meglio, e capiterà molto spesso di trovarsi a girare a vuoto per ore.

Blue Dragon, in definitiva, è un titolo che raggiunge la sufficienza, ma che soffre di troppi alti e bassi, oltre che della castrante volontà di non volersi distaccare troppo dalle sue pur celebrate origini. Chi ama i giochi di ruolo "vecchia maniera" potrebbe rimanerne affascinato, chi invece cerca un titolo diverso deve stare attento: *Blue Dragon* abbonda, soprattutto, nel reparto dei clichè. **[6]**

Incontri... non casuali

Se i nemici sono visibili su schermo, significa che anche loro possono vedervi. Questo comporta una strategia ben precisa, prima di iniziare a esplorare un'area. Molti di loro potranno essere colti alle spalle, altri cercheranno di usare questa tecnica contro di voli, altri ancora vi ignoreranno. Premendo il tasto dorsale destro, inoltre, potrete mirarne più di uno: l'importante è che si trovi all'interno dell'Encounter Circle, il cerchio che racchiude un'area più o meno vasta e che permette di attaccare più nemici contemporaneamente. Man mano che cresceranno le vostre abilità, inoltre, sarete in grado di utilizzare attacchi speciali con un certo anticipo, come ad esempio paralizzare i nemici all'interno del cerchio per avere un vantaggio nello scontro.

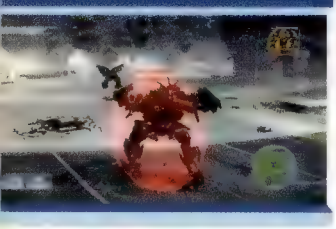
Paragonata a quella di *Transformers* l'IA dei pedoni del vecchio *GTA* sembrerà quella di Einstein; fermatevi e vedrete le auto bloccarsi stolidamente di fronte a qualsiasi ostacolo

Le animazioni sono passabili, ma i combattimenti corpo a corpo sono afflitti da numerosi problemi che costellano un po' tutto il titolo. Anche l'obiettivo più semplice finisce per diventare incredibilmente fastidioso

TRANSFORMERS: THE GAME

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS2, PS3, Wii
USCITA: DISPONIBILE PRODOTTO: ACTIVISION
SVILUPPO: TRAVELLER'S TALES

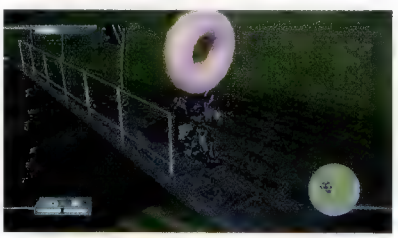
Roborrore



Il combattimento contro Bumblebee è un esempio perfetto di quanto possa essere poco appagante l'esperienza di *Transformers*. Sconfiggerlo è un processo a dir poco tetro, ripetitivo e inutilmente lungo. Inoltre, il momento della vittoria viene interrotto da una scena di intermezzo prerenderizzata nella quale il Transformer appena distrutto resusciterà e fuggirà in un altro luogo dove, ovviamente, dovrete affrontarlo ancora una volta. Ecco quel che caratterizza, tristemente, l'intero gioco: cruda ripetitività, condita da numerose e inutili scene d'intermezzo.

A differenza di quanto si possa immaginare, c'erano buone speranze che la licenza di questo film sarebbe stata accompagnata da un titolo di discreto livello, per due ragioni principali. Innanzitutto, il debutto di Atari con il franchise, arrivato su PS2 nel 2004, risultò un'ottima opera di intrattenimento, provando che, nel caso ci fossero dubbi, era possibile dar vita a un grande gioco basato sullo scontro tra Autobot e Decepticon. Inoltre, lo sviluppatore Traveller's Tales aveva già dimostrato di saper trasformare una licenza da film in qualcosa di innovativo e divertente (è il caso della serie *Lego Star Wars*).

Erano comunque delle speranze vane. Questo scarso titolo non solo manca di riproporre gli aspetti migliori del suo predecessore, ma maltratta anche il materiale del film, proponendo un'esperienza d'azione basilare e ripetitiva. Anche se il codice fosse stato completo (ed è decisamente lontano da quest'obiettivo) non sarebbe comunque un bel gioco. Descrivere completamente il titolo significherebbe elencare una valanga di difetti accompagnati da un unico piccolo trionfo, ovvero che i Transformers (almeno loro) appaiono decisamente bene su schermo. A ogni modo, gli sviluppatori hanno creato un mondo di insulsa noia, il che si potrebbe attribuire anche alle influenze pesanti che lo studio di produzione del film potrebbe aver fatto pesare direttamente sul gioco. Le pretese di *Transformers*, che vorrebbe essere ambientato in un mondo aperto, si realizzano solo in minima parte: qualsiasi paragone con i principali titoli del genere rendono dichiarazioni del genere una mera battuta di spirito. Le ambientazioni povere di texture si limitano a una manciata di piazze e strade delimitate da odiosi muri invisibili: l'interesse svanisce ovviamente in pochi minuti. Sebbene si abbia la possibilità di selezionare la missione quando si vuole (entrando in una luminosa zona verde), i benefici del girare liberi per la città sono una semplice illusione, in un mondo in cui non c'è assolutamente nulla di interessante da fare: potrete solo perdere tempo prima di accettare una missione e trovare le istruzioni per passare alla prossima zona verde. Le stesse missioni sono basate su poche e povere meccaniche di gioco, che vanno dall'anonimo al deprecabile. Gli aspetti principali di questi obiettivi, guidare e combattere, sono decisamente abbozzati: le auto si manovrano come se fossero degli aerei, e il combattimento si riduce quasi sempre al distruggere parti dello scenario. Pochi nemici saranno vulnerabili ai vostri colpi e molti tenderanno a bloccare continuamente le vostre deboli prese, offrendo come unica alternativa quella di lanciare ripetutamente oggetti contro di loro. *Transformers: The Game* è semplicemente un pasticcio, un'esperienza molto meno completa del film al quale si ispira, e anche un'occasione sprecata. Activision potrebbe fare un favore al marchio con un'operazione che riuscì bene ai tempi del "Big Crunch" dei videogiochi, nei lontani anni '80. Quale? Caricare dei camion con tutte le confezioni dell'ignominioso gioco e andare a seppellirle nel deserto del Nevada. **[2]**

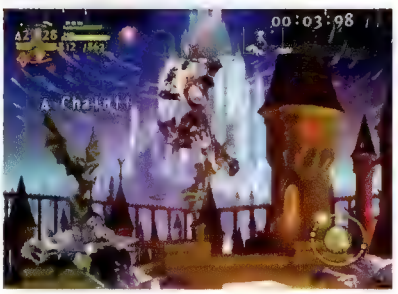


Volare è meno terribile che guidare un'auto, e giocare come Decepticon è molto più divertente per la libertà totale che si ha nel distruggere le cose. Non illudetevi, comunque: dopo poco vi annoierete ugualmente

Le anime possono essere ingerite per riempire un indicatore di magia con il quale dar fondo a varie magie (sinistra). Hitoshi Sakamoto, compositore per *Final Fantasy Tactics*, ha scritto le musiche di *Odin Sphere*, il che, come immaginerete, dona al mondo ulteriore ricchezza

ODIN SPHERE

FORMATO: PS2 USCITA: DISPONIBILE (USA, GIAPPONE), TBA (EUR)
PUBLISHER: ATLUS USA SVILUPPO: VANILLAWARE



Per quanto gli europei ne siano stati tristemente lasciati fuori, è comunque incoraggiante vedere Atlus centrare un'uscita simultanea in Giappone e negli USA, una mossa che potrebbe idealmente diventare di routine nel futuro del publisher

Princess Crown, uno dei gioielli giapponesi del Sega Saturn, è ampiamente considerato uno dei più bei canti del cigno bidimensionali del mondo dei videogiochi. In *Odin Sphere*, semi-sequel di questo GdR d'azione a scorrimento laterale, la storia sembra ripetersi. Apparso su PS2 oltre la soglia del ritardo, alza il sipario su alcuni degli sprite 2D animati più grandiosi e opulenti finora visti in un videogioco.

Gli sfondi in parallasse "a buccia di cipolla" risucchiano lo sguardo nel fondo di questo purpureo mondo fantasy in cui sprite nitidi e alti quanto lo schermo svolazzano e incrociano le spade in combattimenti coreografici che riempiono gli scenari. Lo stile visivo evita i clichè degli anime e tradisce un team artistico ubriaco di creatività. Le dimensioni del corpo bizzarramente esasperate creano personaggi incantevoli e unici, mentre i giganteschi boss regalano ipnotizzanti conclusioni ai livelli labirintici del gioco.

Tutte le ostentazioni di splendore grafico, però, pagano un prezzo altissimo. L'esuberanza, l'inventiva e l'inimitabile carattere dell'estetica sembrano aver esaurito la creatività degli sviluppatori: nelle meccaniche e nel design, difatti, il gioco si ritira verso formule già collaudate che ben presto prosciugano ogni goccia di emozione dal mondo di Erion.

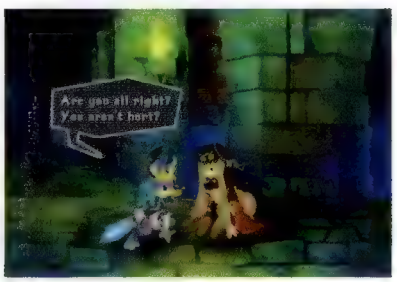
Nel corso della sua storia *Odin Sphere*, sostanzialmente un beat'em up a scorrimento, mette nelle mani del giocatore cinque diversi personaggi, ognuno dei quali aggiunge un diverso filo narrativo; nonostante i dialoghi spesso banali, il doppiaggio e la trama interessante riescono a intrigare. Durante il gioco, i personaggi possiedono una semplice rosa d'attacchi dei quali solo il doppio salto e l'affondo in picchiata riescono ad incoraggiare tecniche più cerebrali di un button mashing frenato.

I livelli sono strutturati come una serie di stage ad anello: continuare a correre verso sinistra o verso destra riporta immancabilmente al punto di partenza. Ogni stage ha un'entrata e una quantità di uscite che porteranno a stage vicini sistemati in un'architettura ad alveare. Eliminare tutti i nemici in uno stage dà diritto a scrigni del tesoro e a nuovi oggetti, qualità e quantità dei quali vengono determinate dalle proprie prestazioni, valutate tramite un voto alfabetico.

I rallentamenti minano la bellezza di *Odin Sphere* quasi ovunque al di fuori delle sue cut scene. Il gioco piazza sovente (e furbescamente) il giocatore davanti a consistenti schiere nemiche con lo scopo di prolungare l'esperienza aumentando la difficoltà. Di conseguenza ci si ritrova spesso a sfidare la propria pazienza oltre che i nemici a schermo, dal momento che il gioco rallenta a tali livelli che diventa possibile, in certi casi, contare il numero dei frame per secondo.

Altri motivi di irritazione contribuiscono a rovinare l'esperienza. Il testo non può essere velocizzato, e i lunghi tempi di caricamento tra gli stage spezzano il fluire altrimenti rapido del gioco. Lo strettissimo limite sul numero di oggetti trasportabili, malgrado l'upgrade eseguibile, rende la microgestione degli oggetti una necessità troppo frequente, per un titolo che incoraggia in tal modo la raccolta degli oggetti.

Che il perdersi del gioco in questi dettagli non rovini l'esperienza troppo presto è segno della sua inusuale coerenza artistica. Ma la familiarità arriva infine a rompere anche l'incanto visivo per rivelare che al di sotto di esso vive un gioco mediocre e ripetitivo, che richiede troppo tempo e impegno prima di togliersi la maschera. **[6]**



La traduzione di Atlus per *Odin Sphere* difetterà della creatività di alcuni degli altri loro lavori, ma l'eccellente doppiaggio "binario" in giapponese o in inglese dona vita all'intera trama

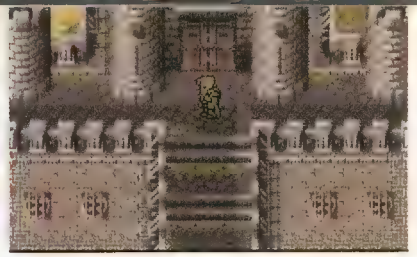
Un frutto per i tuoi pensieri

Uno dei principali tocchi d'originalità di *Odin Sphere* sta nella sintesi degli oggetti e nelle meccaniche della cucina. I nemici lasciano cadere ogni sorta di cibarie che, se ingerite, aumentano l'esperienza del personaggio. I ristoranti permettono di provare le ricette, che danno vita a piatti con una carica bonus di punti esperienza. Si viene anche incoraggiati a mescolare le pozioni estemporaneamente, ma data la prolissità dell'interfaccia pochi giocatori si sentiranno incentivati a esplorarne gli intrichi.

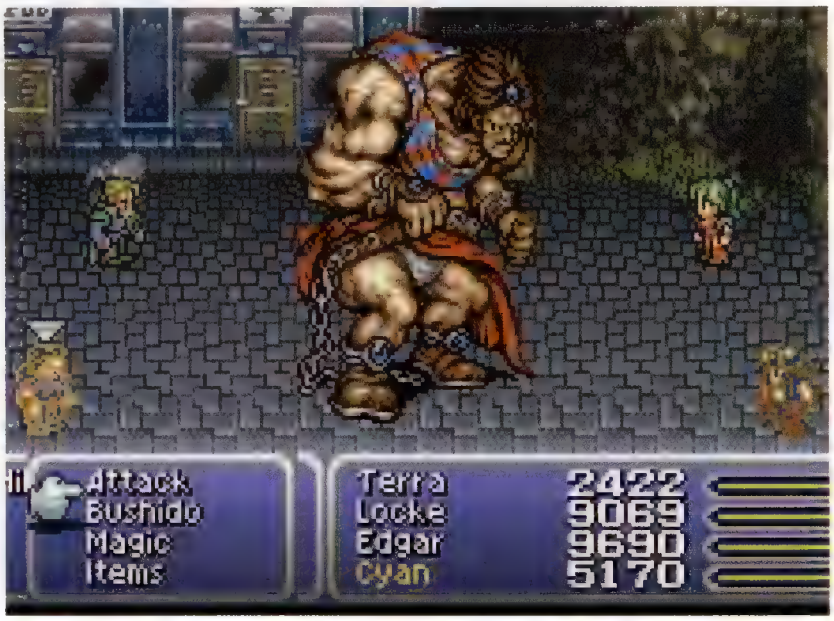
FINAL FANTASY VI ADVANCE

FORMATO: GBA USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: SQUARE ENIX

La grafica 2D old style non stona su GBA, comunque una versione portatile dello SNES, ma non tema l'affamato di tecnologia: un remake DS con grafica 3D sullo stile di *Final Fantasy III* e *IV* non può essere così lontano



Per quanto la protagonista centrale sia da considerarsi una, il punto di vista narrativo passa spesso da un personaggio all'altro: quella di *FFVI* è una storia deliziosamente corale



Il versatile sistema dei job utilizzato nei *Final Fantasy* precedenti cede il passo a una rigorosa specializzazione che risulta ottimale per una caratterizzazione più approfondita dei singoli personaggi

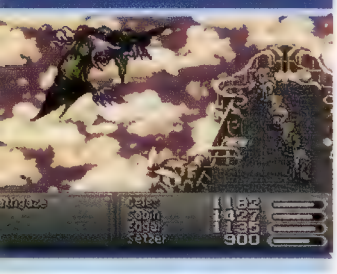
Per alcuni, *Final Fantasy VI* ha rappresentato e tuttora rappresenta il picco qualitativo dell'intera serie, quello dopo il quale, a partire dal settimo episodio, è cominciato un non troppo lento e peraltro inesorabile declino. Sono in molti più di quanto si pensi, ad essere fermamente convinti che nemmeno l'estetica steampunk di *Final Fantasy VII* e le intricate avventure di Cloud riescano ad eguagliare il mondo fantasy quieto, sobrio e fiabesco, per quanto qua e là "macchiato" dall'avvento della tecnologia, in cui si muovono la misteriosa Terra e il gruppo dei Returner. In realtà, per chi si accostasse solo ora al gioco, è sufficiente andare poco oltre la semplice occhiata superficiale per non restare affatto sorpreso da questa affermazione.

Già dall'apertura, vista dalla prospettiva di quelli che a meno di un'ora di gioco ci vengono presentati come gli acerrimi nemici della compagnia protagonista, ci si rende conto di avere a che fare con un'opera di caratura non comune: rarissimi sono ancora oggi i titoli che coraggiosamente costringono il giocatore a vedere l'incipit del gioco dagli occhi degli antagonisti, ascoltandone i punti di vista e cogliendone le aspirazioni. E nonostante ormai il genere dei JRPG abbia conseguito una perfezione quasi cinematografica nella rappresentazione delle sequenze non interattive, stupiscono la compattezza e la forza narrativa che la semplicità grafica di *FFVI* riesce ancora a esprimere, a dimostrazione che per rendere tridimensionali dei personaggi e delle storie, non serve crearli fisicamente tali.

Il sistema di gioco appare invece talvolta fin troppo rigido e antiquato, talaltra prodigo di intuizioni. che sembrano tanto più avanti rispetto al tempo in cui furono implementate quanto più le si confronta, chiaramente, con i titoli attuali. I prodromi dell'Active Time Battle, sistema di combattimento che solo di recente Square Enix è riuscita a scrollarsi di dosso e a scrollare di dosso dalla serie di *Final Fantasy*, sono ravvisabili proprio in *Final Fantasy VI*. Se, dunque, ci si deve aspettare per l'ennesima volta una caterva di incontri casuali (sarebbe ridicolo sperare nel contrario, per quanto il quasi contemporaneo *Chrono Trigger* presentasse già allora nemici visibili a schermo), e se non si può fuggire dalla classica impostazione a livelli che regola l'apprendimento delle magie e delle altre abilità, totalmente diverse da personaggio a personaggio, dall'altro proprio le tecniche individuali rappresentano un motivo di interesse di non poca portata, dal momento che richiedono ciascuna di eseguire azioni differenti, dal premere sequenze di pulsanti in stile picchiaduro all'"immergersi" per qualche battaglia nel terreno allo scopo di acquisire gli attacchi degli avversari per arrivare alla semplice gratificazione del poter utilizzare archibugi e strumenti sempre più complessi.

Fra una rivelazione (e ve ne sono di rimarchevoli) e un combattimento, l'esperienza di *Final Fantasy VI* scorre ancora oggi fluida e soprattutto difficile da dimenticare, mentre le aggiunte e i cambiamenti apportati in fase di conversione da SNES a GBA non risultano sempre, per il meglio, purtroppo: la funzione di Quicksave era semplicemente indispensabile su una console portatile, e gli extra inseriti da Square Enix per far gola ai maniaci del collezionismo si concretizzano in un dungeon aggiuntivo e in alcuni Esper (evocazioni) supplementari. Le musiche, invece, suonano decisamente più povere che in passato. Si tratta comunque di un bestseller che non ha perso che un'unghia del suo smalto originario, e rimane un classico che non andrebbe giocato per dovere quanto per il piacere che riesce a regalare pur essendo ormai affiancato da centinaia di colleghi decisamente più moderni. **[8]**

Censura preventivo



Al tempo della sua prima pubblicazione in Occidente, *Final Fantasy VI* è stato vittima delle cesoie della censura statunitense, che con solita e inopportuna solerzia hanno tagliato via alcune scene evidentemente considerate non adatte alla sensibilità extra-nipponica. Chi avesse già fatto esperienza della versione SNES, tuttavia, riscontrerà in questa edizione GBA un ulteriore taglio: la scena del pestaggio del Generale Celes durante la sua prigionia è stata infatti totalmente rimossa. Non si tratta di una censura eseguita da un gruppo di adattatori zelanti, ma da Square Enix stessa, a seguito di un episodio simile avvenuto in una scuola giapponese.

L'impero malvagio, il gruppo ribelle e una ragazza dotata di misteriosi poteri sembreranno ormai fastidiosi cliché da JRPG, ma è stato proprio *Final Fantasy VI* il primo a impiegarli con tanta perizia

Il multiplayer online offre un buon numero di modalità PVP, ma stranamente nessuna modalità in cooperativa

La varietà di nemici presenti sfiora l'assurdo: mentre attraverserete lo stagno del parco locale (una delle sezioni in cui potrete guidare veicoli), verrete minacciati da alcune navi pirata

Per ottenere la maggior parte delle stravaganti armi offerte dal gioco dovrete collezionare gli ingranaggi, le molle e i tubi sparpagliati per i vari livelli, per poi consegnarli al Demon Hunter locale, che li convertirà in uno strumento di distruzione. A prima vista sembrerebbe un piacevole elemento di GdR (armi diverse richiedono diverse quantità di componenti), ma in realtà non c'è alcuna strategia a supportarlo: non potrete vedere quante parti avete di ciascuna componente, e ci sono troppi elementi in giro per poterli ricordare a memoria.

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

FORMATO: 360, PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SOUTHPEAK SVILUPPO: ARTIFICIAL STUDIOS

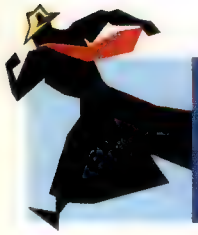
In un momento storico in cui tendono a scarseggiare i titoli per Xbox 360 con multiplayer su singolo schermo, *Monster Madness* dovrebbe essere un lieto arrivo: quattro giocatori affronteranno 20 frenetici livelli di quello che sembra un film di serie B. È l'evidente seguito spirituale di *Zombies Ate My Neighbors*, vecchio gioco per SNES e Megadrive caratterizzato da innumerevoli cliché teen-horror e da un'abbondanza di mostri assurdi, tirati fuori dagli annali del cinema di genere senza un preciso ordine. Ma, sebbene *Monster Madness* cerchi di offrire un gioco cooperativo divertente e offra alcune interessanti modalità online, finisce invece per rovinare tutto per via di una cattiva esecuzione e di discutibili scelte di design.

Sfortunatamente alcuni difetti coinvolgono un aspetto fondamentale del gioco. I controlli sono tutt'altro che adatti al pad dell'Xbox 360, scegliendo gli stick analogici come poco intuitivi pulsanti per salto e schivata. Il combattimento è inoltre poco curato; avrete poche opzioni per schivare i numerosi nemici con cui il gioco vi bombarderà: finirete così per passare la maggior parte del vostro tempo battendo in ritirata, cercando di eliminare gli avversari quando arriveranno a tiro uno ad uno.

Nonostante tutto, l'enorme varietà di armi improvvisate e assurdi nemici sapranno offrire un'esperienza di gioco vivace, ed è indubbiamente divertente l'uso di formule tratte dai B-movie. Talvolta, anche se in casi rari, il gioco acquisirà una natura più tattica, portandovi a usare le migliori armi a lungo raggio contro nemici più forti nello scontro corpo a corpo. Peccato che passare da un'arma all'altra risulti davvero scomodo, costringendovi ad usare tutti i tasti a vostra disposizione (D-pad compreso).

In effetti è proprio il design di *Monster Madness* il problema principale. Non sarebbe giusto criticare la sua divertente superficialità e l'assurdità dei suoi personaggi, se fosse un buon titolo. Purtroppo le tante falle di cui è affetto rendono questa sua mancanza di profondità decisamente meno appetibile. A completare il quadro spiacevole ci sono muri invisibili (il primo sintomo di pigrizia nello sviluppo di un gioco) in abbondanza: talvolta sono collocati tra due aree esplorabili, scacciando quindi il giocatore da un percorso prestabilito. Il fatto che potrete superare ampie sezioni del gioco semplicemente martellando sul tasto della schivata dimostra quanto poco siano bilanciati controlli e game design; inoltre i rari checkpoint non sono caricabili dal menu e costringono ad affrontare nuovamente gran parte del livello nel caso in cui si interrompa il gioco. Dato che questi checkpoint non vi faranno recuperare energia, e non sono sempre posizionati vicino ai distributori automatici utili in questo senso, vi ritroverete spesso a dover lottare in situazioni estreme per non dover ricominciare da capo. Il problema dei checkpoint sparisce se si gioca in cooperativa, dato che avrete la possibilità di resuscitare gli alleati. Effettivamente, come si poteva ben immaginare, questo titolo è molto più divertente se giocato tra amici (e per questo è ancora più assurdo che manchi una modalità cooperativa online). Oltre a creare il panico su schermo, la presenza di qualche amico permette di tentare qualche tattica di squadra, anche se non ci si distacca mai troppo dalla frenesia arcade. Il problema sta nel fatto che, mentre i giocatori potrebbero anche sentirsi gratificati dalla follia cooperativa che *Monster Madness* può offrire, la mancanza di un design solido rende il tutto molto meno appetibile. **[5]**

Gli zombie esplosivi correranno verso di voi per farsi saltare in aria, infliggendovi un notevole danno. È buona norma conservare le armi ad ampio raggio per questo tipo di nemici, abbattendoli prima che si avvicinino



EXIT 2

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PRODOTTO: TAITO SVILUPPO: INTERNO

Exit 2 vi mette davanti diversi ostacoli relativamente semplici, da fuochi a porte chiuse a semplici dislivelli. Ma quando gli elementi compaiono combinati, risultano decisamente complessi

L'originale *Exit* per PSP si rivelò una vera sorpresa, un curato platform-puzzle sulla falsariga di *Flashback*, caratterizzato da colori luminosi che si adattavano ottimamente alla piattaforma. Questo seguito vedrà il ritorno di Mr. Esc, un illusionista che si troverà in luoghi colpiti da vari disastri e cercherà di salvare i sopravvissuti. Ogni livello ha un determinato numero di persone da salvare, ma le loro abilità saranno essenziali affinché Mr. Esc riesca a trovare una via d'uscita. Ci sono diversi fattori che influiscono sul loro movimento: i bambini non possono nuotare ma riescono a strisciare negli spazi stretti in modo da raccogliere oggetti, mentre gli adulti possono spingere dei grossi blocchi ma hanno bisogno di aiuto per arrampicarsi, e così via. Nonostante i livelli siano cronometrati, il titolo non risulta superficiale e richiederà un'attenta meditazione su ogni mossa da fare. Questo però potrebbe diventare talvolta frustrante, dato che la natura a tempo di *Exit 2* non concede molti tentativi e un errore di troppo potrebbe costringervi a ricominciare il livello. Anche se non risulterà insopportabile (dopotutto, ogni livello è relativamente breve), alcuni dettagli, come la ripetitiva campionatura delle voci, finiranno probabilmente per irritarvi. Il titolo ha molti contenuti da offrire, e Taito ha promesso più di 400 livelli addizionali da scaricare. *Exit 2* non innova particolarmente, ma non bisogna biasimarlo: l'abbondanza di livelli e contenuti è decisamente ben accolta.. **[7]**

Avanzando nello stage aumentano le possibilità di movimento, come con questo ascensore che trasporterà il vostro gruppo in stile *Lemmings*

HOUR OF VICTORY

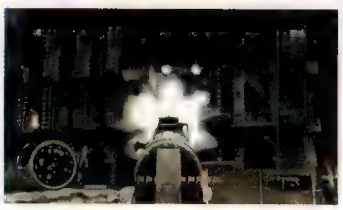
FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC
USCITA: DISPONIBILE (360), TBA (PC)
PRODOTTO: MIDWAY SVILUPPO: NFUSION

La missione di fuga da un castello a bordo di un carro armato è tra le più penose del gioco. I Nazisti faranno affondare occasionalmente i vostri cingoli con del cemento a presa rapida

Provate a vederla in questo modo: la Seconda Guerra Mondiale non sarebbe tale se gli Americani non arrivassero sempre in ritardo. Percependo l'opportunità di un'ultima offensiva prima che tutti si siano stancati definitivamente del mitico conflitto che ha offerto i suoi eventi e i suoi gloriosi campi di battaglia a tanti giochi, Midway ha abbozzato una sorta di FPS, dimenticandosi però di avvitare dadi e bulloni. Il risultato? Un crollo totale. Non capita spesso che un titolo bellico renda così bene una sensazione come quella che si vivrebbe girando ubriachi per i casinò di Las Vegas: un mix di mediocrità, sregolatezza e nausea. Eppure nFusion, sviluppatore del dimenticabile *Dirty Dozen* e di *Line Of Sight: Vietnam*, è riuscita in qualche modo a farlo. In *Hour Of Victory*, molti degli ufficiali di alto rango sembrano portare il trucco, i muri appaiono come fossero fatti di cera, mentre i Nazisti sono così dispersivi che si muoveranno a vuoto nelle stanze. Abbondano i difetti di compenetrazione e tecnicamente il gioco fa acqua ovunque, mentre il sonoro è tra i peggiori che abbiamo mai ascoltato. Basato quasi interamente su aspetti rubati a *Call Of Duty* e *Medal Of Honor*, il titolo ne unisce le caratteristiche in modo imbarazzante, crollando su elementi basilari come i caricamenti automatici e le traiettorie delle granate.

La sua caratteristica principale risiede in un trio di personaggi giocabili, ognuno dei quali può affrontare gli obiettivi in modo "unico". In realtà, questa affermazione è del tutto ingannevole, dal momento che i livelli impongono di utilizzare un determinato personaggio per finirli. Di conseguenza, solo il Ranger può arrampicarsi su una corda, l'Operatore Segreto ha gli strumenti per sbloccare porte, mentre il Commando la forza bruta per spostare gli oggetti.

Paragonarlo ai titoli di dieci anni fa finirebbe solo per offendere questi ultimi, che perlomeno hanno sfruttato al meglio l'hardware a loro disposizione. *Hour Of Victory* non è datato, si limita ad essere inetto e facendo un favore all'Unreal Engine 3 che, se paragonato, appare ancora più bello. Se siete tremendamente masochisti o amate le opere malriuscite, giocarci potrebbe farvi del bene. Tutti gli altri finirebbero presto per spararsi a un piede. **[2]**



Oltre a presentare alcune delle peggiori mappe della storia, la componente multiplayer del gioco non sembra riprendersi neanche in modalità deathmatch

TENCHU Z

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: K

La personalizzazione del personaggio è decisamente limitata all'inizio, ma saranno disponibili degli abbellimenti progredendo nel gioco. Non c'è del resto una personalità definita del protagonista, di cui neanche viene rivelato il nome. È il tipico approccio alla narrazione di questo titolo, del resto: tende a minimizzarla e a non concentrarvisi affatto

La superficie è nascosta da un cospicuo gruppo di strutture non poco evocative; l'ottima colonna sonora richiama fortemente al luogo e all'epoca, come già accaduto in *Otogi*.
È però una vergogna che, così come la struttura dei livelli, la composizione musicale risulti davvero troppo ripetitiva

È facile puntare il dito contro *Tenchu Z*. Tecnicamente, si presenta poco migliore di un titolo Xbox (mettiamola così, sembra un gioco Xbox in alta definizione). I modelli dei personaggi, le animazioni e le texture sono decisamente basilari. L'IA è incapace di fare molto altro che farvi dare la caccia dai nemici per una decina di secondi scarsi, per farli poi tornare ai loro soliti percorsi predefiniti. Per non parlare del fatto che potreste agevolmente farli accorrere in un posto per poi godervi (si fa per dire) il loro blocco totale quando andranno a sbattere ripetutamente contro un vaso posto ai loro piedi, o qualunque altro ostacolo qualsiasi. Inoltre, il design dei livelli è sempre uguale.

Il multiplayer fa pensare a una corsa sfrenata ed è possibile completare parecchie missioni in un paio di minuti appena, concentrandosi sull'obiettivo e trascurando il resto. È chiaro, già a prima vista, che ci troviamo di fronte a un titolo sviluppato con un budget a dir poco striminzito.

Queste lamentele sono sicuramente fondate, ma volete la verità? Ebbene, non sono difetti rilevanti quanto potreste immaginare. Alcuni degli aspetti più importanti di *Tenchu Z* sono, al contrario, assolutamente ben riusciti. La componente stealth viene associata nei videogiochi al nascondersi nell'ombra o dietro pile di casse, osservando i movimenti dell'IA per poi uscire al momento opportuno: in *Tenchu Z*, invece, il protagonista è agile, rapido e capace di causare danni con estrema precisione. Tale sensazione è comunicata dalle tre abilità principali del personaggio. Le prime due sono la possibilità di usare un arpione per aggrapparsi, e di cadere silenziosamente da qualsiasi altezza. Se combinate, il risultato è decisamente appagante e la scarsa grandezza dei livelli diventa irrilevante per via del divertimento che si prova nel muoversi. Le ambientazioni di *Tenchu* si trasformano in veri campi di gioco: ci si aggrappa a una sporgenza, si corre inosservati in una casa, ci si cala dietro un nemico, si effettua una delle accattivanti uccisioni del gioco, e velocemente si passa alla ricerca della prossima vittima.

Il terzo e più importante elemento del gameplay risiede nell'esecuzione di uccisioni furtive. Queste si basano su un sistema apparentemente più elaborato che negli altri titoli del genere: avvicinatevi furtivamente a un nemico e apparirà un'icona circolare, la quale indica che potete afferrarlo e trascinarlo via, oppure ucciderlo immediatamente. Si tratta del classico gioco dell'attesa: trovate un punto nascosto, aspettate che il nemico vi dia le spalle e... attaccate senza pietà.

Attenzione, però: svoltando un angolo a tutta velocità, rischiate di imbattervi accidentalmente in un nemico. In questo caso, la stessa icona circolare apparirà nuovamente (anche se per un rapido istante), dandovi una piccola ma accessibile possibilità di scampo. È curioso scoprire come un'idea così semplice riesca ad aggiungere tanto appagamento a un titolo altrimenti tecnicamente mediocre. Il giocatore non avrà più bisogno di passare immobile la maggior parte del suo tempo: potrà invece lanciarsi verso i nemici e farli fuori uno a uno con estrema rapidità. Non si grida al miracolo, ma è di certo un'esperienza molto soddisfacente per un gioco d'azione che ha per protagonista un ninja. I livelli possono risultare troppo piccoli e semplici solo se giocati con lo scopo di esplorarli completamente, mettendo in secondo piano il semplice divertimento. L'IA grossolana, in fondo, si adatta proprio a tale proposito, trasformando i nemici in un gruppo di manichini che attendono solo di essere abbattuti con grande soddisfazione. *Tenchu Z* è certamente un titolo pieno di falle, ma queste non influiscono minimamente sull'esperienza di gioco, e non bastano a farlo affondare.. **[6]**

Tutte le uccisioni inflitte con la spada sono caratterizzate da una fontana di sangue che scaturisce dal corpo della vittima. È un effetto stilistico strano, che stona con tutto il resto del design visivo. Gli effetti sonori sembrano usciti da un B-movie di arti marziali, ma il risultato è stranamente appagante

Scorciatoie

In *Tenchu Z* il sistema di combattimento con la spada è sorprendentemente profondo, ma inizia a mostrarsi appieno solo una volta completata una grande porzione del gioco. Combo e acrobazie sarebbero delle innovative aggiunte per un picchiaduro, ma risultano fuori luogo, qui, dato che il punteggio delle missioni è basato sull'uccisione furtiva del maggior numero di nemici. Alcuni boss richiederanno determinate strategie per essere sconfitti, ma potrete sfruttare a vostro vantaggio la scarsa IA per attaccarli mentre perdono tempo a sfidarvi.

CALLING ALL CARS

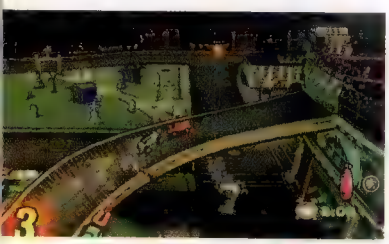
FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: INTERNO

Ognuna delle quattro mappe ha un tema proprio e specifici ostacoli, ma in alcuni casi questo comporta soltanto che, a seconda del percorso del momento, alcuni edifici si possano distruggere e altri no

Calling All Cars è una vera stranezza. Un gioco in multiplayer in cui quattro auto lottano per acciuffare criminali e riportarli in prigione per ottenere punti si basa su un concetto semplice, ma potrebbe risultare troppo superficiale.

Partiamo dai lati positivi. Le basi sono piuttosto alte: la grafica in stile fumetto è coloratissima e completata da una colonna sonora che ben si adatta a tutte le scene, con un a simpatica voce fuori campo che commenta l'azione. L'esperienza multiplayer è ciò per cui *Calling All Cars* è stato realizzato, e può funzionare, ma si presta meglio ad essere utilizzata in splitscreen che online. Detto così, sembra un pacchetto interessante.

Ma l'insufficienza del contenuto viene fuori abbastanza in fretta: basta una ventina di minuti per percorrere in lungo e in largo le quattro mappe, e le variazioni non sono abbastanza notevoli per farne un classico a cui giocare all'infinito. *Mashed*, il suo predecessore per la generazione precedente, aveva una varietà immensa di mappe e modalità di gioco; sotto alcuni aspetti appariva graficamente migliore e in termini di multiplayer a quattro giocatori finiva per essere molto più longevo di *Calling All Cars*. Forse tutto dipende dal fatto che gli sviluppatori stanno lavorando a una linea di giochi a basso prezzo, e le scarse entrate per loro giustificherebbero anche una scarsità di contenuti. È difficile criticare troppo *Calling All Cars* perché ha delle qualità, ma le basi di un gioco non possono essere ignorate. Non ci sono abbastanza mappe, non ci sono abbastanza distinzioni tra i veicoli, e non c'è abbastanza sostanza su un'ossatura pur valida. **[6]**



Dopo l'incidente, il personaggio viene sbalzato in aria mentre la zona d'impatto a terra è evidenziata in rosso: sono i momenti migliori del gioco in un folle scontro a quattro

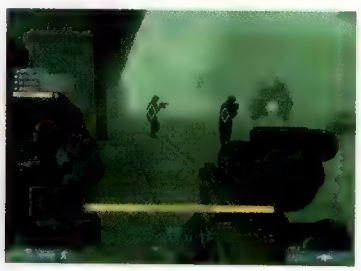
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

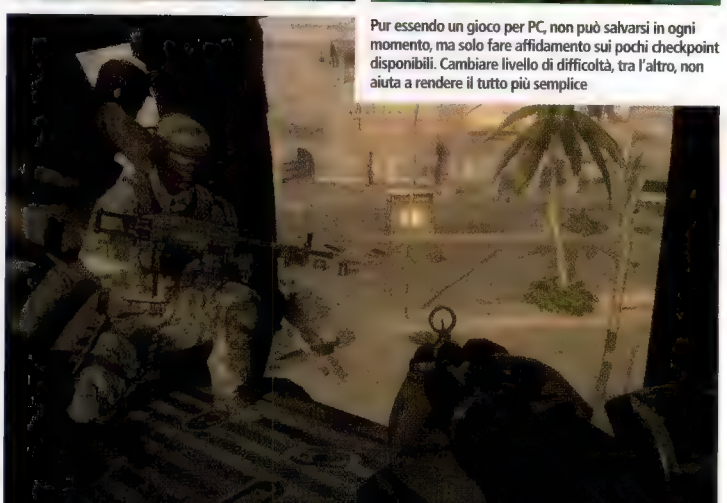
FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: GRIN

Sembra che Ubisoft stia cambiando tattica nella sua strategia di dominazione multi-console: in passato, titoli che su una piattaforma avevano successo venivano forzatamente trasportati su altre piattaforme, e fallivano miseramente nel loro compito, a causa delle idiosincrasie delle console che li dovevano accogliere. E ora, se *GRAW 2* andrà bene su PC, Ubisoft è prontissima a far uscire una serie di giochi con lo stesso nome sulle varie console, ma tutti diversi e adattati perfettamente al mezzo. Per lo meno, è un progresso. Sebbene la serie su PC segua più o meno sempre la stessa storia e utilizzi in parte gli stessi dialoghi delle sue controparti su console, il gioco per il resto è totalmente nuovo. L'enfasi è più che altro sulla tattica dura e pura, senza inutili fronzoli.

Insieme al cambiamento di visuale (ora in prima persona), il gioco introduce un livello più alto di controllo sulle truppe, utilizzando il terzo pulsante del mouse per selezionare singoli membri dall'unità prescelta.i Una mappa tattica estesa consente di organizzare al meglio la destinazione per le truppe, fare un elenco di ordini e poi farli eseguire in tempo reale. I livelli, sebbene condividano degli obiettivi con le versioni per console, non ne imitano però il design, e consentono molta libertà al giocatore per il compimento delle missioni. È un ammirevole tentativo di prendere una formula che ha funzionato su console e convertirla al gusto dei giocatori PC. Purtroppo, però, parecchie difficoltà impediscono al gioco di raggiungere il successo che merita. Le unità, per esempio, sono totalmente inaffidabili: quando finalmente rispondono ai comandi, cominciano ad avere problemi nella determinazione del percorso ottimale, disperdendosi goffamente intorno al percorso che gli avete richiesto e vagando nei dintorni. La loro incompetenza non sarebbe così problematica se il gioco fosse meno spietato, o almeno più generoso nell'offrire dei checkpoint. Spesso vi troverete a rigiocare all'infinito sezioni lunghissime, solo per essere abbattuti all'ultimo secondo, a causa di un improvviso cambiamento di difficoltà, o perché un errore del programma vi costringe a starvene immobili e vulnerabili nel corso di quello che dovrebbe essere lo spettacolare finale della vostra missione.

Per la maggior parte, il gioco è stato ben realizzato per girare su PC, ma la scarsa cura nei dettagli ha permesso a quelli che sarebbero potuti essere piccoli difetti, di coalizzarsi e oscurare tristemente un'esperienza altrimenti piacevole, oltre che gli sforzi notevoli degli sviluppatori. **[6]**





Pur essendo un gioco per PC, non può salvarsi in ogni momento, ma solo fare affidamento sui pochi checkpoint disponibili. Cambiare livello di difficoltà, tra l'altro, non aiuta a rendere il tutto più semplice

MORE BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO?

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: INTERNO

More Brain Training vede il ritorno del sudoku. Attenzione, però: in caso pensaste di cavarvela nel tempo di un viaggio in autobus di una decina di minuti, il Dr. Kawashima potrebbe non pensarla come voi e farvi arrivare al capolinea

Fino a un certo punto, quando una bella idea dà parecchi spunti è sempre una buona cosa, ma ad alcuni giocatori già intimi del titolo precedente, *More Brain Training* suggerirà almeno tre domande, che necessitano di risposte convincenti: di quanti piccoli giochi aguzza-ingegno e simili abbiamo ancora bisogno? Questa nuova uscita aggiunge qualcosa alla precedente? Gli errori del capitolo precedente sono stati sistemati? *More Brain training* non produce le risposte soddisfacenti che potevamo sperare.

Considerati i suoi meriti, si può dire che *More Brain Training* è ben fatto come l'originale, un gioco che con la sua incredibile alchimia è riuscito ad occuparci dieci minuti al giorno da quando è stato lanciato, attraverso esercitazioni che, al solo sentirle nominare, definiremmo noiose. A suo favore, possiamo dire che *More Brain Training* rimpiazza la maggior parte dei vecchi esercizi con nuovi compiti che, seppure pensati per lo stesso scopo, risultano sottilmente più attraenti.

Comunque c'è ben poco d'altro che aggiunga valore all'originale, e il nuovo gioco non sembra risolvere brillantemente i piccoli errori del suo predecessore. Il riconoscimento della scrittura ha ancora problemi, e il gioco non riesce a sistemare le sue inaccuratezze.

La testa spersonificata del Dr. Kawashima ci bombarda di continuo con esortazioni implacabili, anche se aiuterebbe molto di più se qualche volta fosse meno inflessibile (e più discreto!). A volte, mentre ci si impegna di punta contro il sudoku, non si gradiscono molto gli interventi del puntiglioso professore e la sua compulsiva serie di incisi. Nel frattempo qualche anagramma, seppur esatto, ogni tanto non viene riconosciuto.

Tutto sommato, *More Brain Training* non è peggiore del precedente: i suoi piccoli errori vengono dimenticati, di fronte a un gameplay tanto attraente. Comunque, sebbene il nostro appetito per l'intrattenimento sia tale da continuare a consumare lo stesso pasto decine di volte, dovremmo anche chiederci se davvero abbiamo bisogno di ascoltare due volte la medesima lezione. **[7]**

Suonare il piano è piuttosto divertente, ma uno dei giochi migliori è una versione della morra cinese in cui per battere l'avversario, la cui scelta compare sullo schermo, si dovrà urlare la risposta nel microfono del DS

ANNO 1701: DAWN OF DISCOVERY

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS SVILUPPO: KEEN GAMES

Anno, la famosa serie di colonizzazione e costruzione tedesca per PC, sbarca con successo nel mondo delle console portatili. Originariamente sviluppata da Sunflowers, ora è stata presa in mano da Keen Games (casa di sviluppo con base a Francoforte), che si è dedicata con cura al porting su DS, sistemando il gameplay per adattarlo al meglio alla nuova piattaforma. Ciò che il team è riuscito a creare è un gioco profondo e vasto, che cancella decisamente la reputazione delle console portatili come supporti per titoli da casual gamer, adatti alla classica partita mentre si sta in fila alle poste.

Non siamo comunque di fronte al facsimile del gioco PC: ovviamente, molto doveva cambiare dal punto di vista grafico, sebbene lo stile del gioco non abbia sofferto nel diventare più astratto o in 2D. La base del gioco, che consiste nel costruire e amministrare una rete di città, è inframmezzata da continue sfide: i cittadini chiedono sempre di più; le colonie rivali diventano una minaccia; le regioni vulcaniche in cui vi siete stabiliti presentano ovvi pericoli ambientali. Il progresso si definisce in un continuo aumento delle difficoltà: inizialmente dovrete solo raccogliere le risorse necessarie a costruire le colonie, ma presto avrete più che altro a che fare con la soddisfazione dei vostri cittadini. Quest'ultima sarà essenziale, perché determinerà l'ammontare di tasse che da loro potrete spremere. Se non farete attenzione, il passo da qualche sporadico disordine civile alla bancarotta totale sarà molto breve. In ogni caso, tali situazioni dipendono soprattutto dalla complessità del gioco, non certo dalla difficoltà che a volte dimostrano titoli del genere nel comunicare ciò che viene richiesto al giocatore.

Sebbene la profondità del gioco non permetta di avere le stesse caratteristiche anche nel multiplayer, offre comunque parecchie opzioni per ottenere la vittoria, così che i turni non durino troppo, a meno che non siate voi a volerlo

Per la maggior parte del tempo, *Anno* impegna parecchio, e la resa attraverso il doppio schermo della DS funziona decisamente bene. C'è qualche piccolo problema: talvolta l'iconografia eccessiva del gioco può risultare frustrante, l'esplorazione diventa inutile e il sistema militare può sembrare poco intuitivo e un po' goffo. Ma, nel suo scopo fondamentale, il gioco è davvero ben riuscito, grazie anche ad una sapiente direzione dell'attenzione del giocatore, tra la volontà di un'espansione continua e la necessità di provvedere all'impero costruito fino a quel momento. Sotto molti aspetti, *Anno* è perfetto per il DS: è il tipo di gioco che si può interrompere quando si vuole e tuttavia offre coinvolgimento e profondità. **[8]**

Stranamente il sistema di combattimento richiede che siate voi a richiedere quante unità delle vostre truppe debbano stazionare presso ogni città, invece di garantirvi il controllo pieno delle unità stesse

MEGA MICROGAMES!
ADVANCE

TIME EXTEND

MADE IN WARIO

FORMATO **GBA**
PUBLISHER **NINTENDO**
SVILUPPO **INTERNO**
ORIGINE **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA **2003**

Mario ruberà pure la scena, ma non sarà in realtà Wario a portare avanti Nintendo?

Se proprio ci si vuole convincere che l'industria dell'intrattenimento sia morta, perché non prendere un foglio e passare il pomeriggio a tentare di definire cosa esattamente sia il "divertimento"? Si tratta, dopotutto, di quello su cui i produttori di videogiochi dovrebbero lavorare per farci spendere dei soldi. Ma cos'è? Quali sono le sue caratteristiche e le sue componenti? Perché alcuni lo trovano nel manipolare complicate leve e tastierini in un simulatore di sottomarini, mentre altri lo cercano nell'astrazione pura di Rez o Tetris?

Proprio quando sembra che il divertimento sia innegabilmente soggettivo (un termine da aggiungere a quella lista che già comprende le parole "arte" e "amore"), ecco arrivare un gioco dall'attrattiva quasi universale, un gioco così disarmante e ridicolo, così apparentemente leggero, che sareste perdonati se pensaste che non contenesse la minima intuizione. Ma WarioWare è una mosca bianca: si basa su un concetto di divertimento su cui quasi tutti sono d'accordo.

A volte *WarioWare* sembra quasi telepatico nell'estrarre dalla nostra testa tutti quei "minigiochi" che ci si immagina nelle varie occasioni della giornata. Un gioco in cui si evitano le crepe del pavimento non può essere lontano

Nemmeno i più ferventi appassionati Nintendo sapevano bene cosa vi avrebbero trovato

A un primo sguardo, sembrerebbe assurdo. All'avvicinarsi dell'uscita, WarioWare sembrava così volutamente di nicchia che nemmeno i più ferventi appassionati Nintendo sapevano bene cosa vi avrebbero trovato. Centinaia di giochi singoli, cinque secondi per completare ciascuno e istruzioni di una singola parola: come avrebbe potuto funzionare?

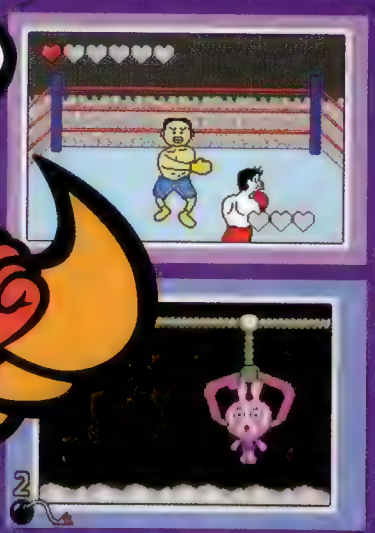
Di fatto, quasi perfettamente. Wario riduce quarant'anni di videogiochi ai principi basilari, tagliando i fronzoli e la confusione, le storie apocalittiche, il gonfiore e i volumi intimidanti che hanno appesantito tanti titoli. Ciò che rimane è la semplicissima nozione di premere un pulsante e far accadere qualcosa, il frammento di DNA che dà l'impulso a ogni gioco sin dai tempi di Pong. Per quanto traboccante di idee,

DALLE ORIGINI IN POI

Nessuno dei *WarioWare* delude, ma l'originale rimane il migliore ed è sorprendente e anarchico ora tanto quanto lo era nel 2003. Le recenti edizioni per DS e Wii hanno visto la formula stabilirsi come una di maestra di cerimonie per nuovi hardware e sistemi di controllo. Il lato positivo di questa tendenza è quello di garantire almeno un gioco di alta qualità a ogni lancio, mentre quello negativo è che il team di Wario è ormai così abile nello strizzare immediatamente ogni possibile metodo di interazione da una nuova console, che i prossimi episodi rischiano di trovare terra bruciata.

Wario abbraccia la perduta arte della concisione, stipando azioni eroiche, sport, inseguimenti d'auto, fuochi d'artificio, humour e sorprese nel tempo che occorre ad allacciarsi le scarpe. O anche meno. È un gioco sui giochi che sguazza in ogni limitazione della forma e si fa beffe dello stesso portfolio Nintendo. È anche un gioco storico, un'opera che poteva essere prodotta solo nel momento in cui la massa della nostalgia videoludica avesse raggiunto dimensioni critiche e stabilito delle convenzioni. È il gioco che fa sembrare di aver speso un'intera vita ad allenarsi in vista della sua uscita, eppure chiunque può avvicinarvisi come al Campo Minato.

Le prime recensioni furono positive ma anche vagamente perplesse: lo lodavano per il suo humour senza regolarmente coglierne il significato più ampio. In fondo, i giochi di un certo peso sono creati per far sentire il giocatore importante quando li affronta per la prima volta: gran parte dei titoli annuncia la propria grandiosità con la modestia di un Wagner direttore d'orchestra sullo sfondo di una guerra termonucleare globale. Cosa ancor più sconcertante, e segno che forse l'industria aveva smarrito la strada, è che il più grande ostacolo che WarioWare dovette superare fu che inizialmente sembrava troppo divertente. Non era solo divertente: era troppo divertente per essere rispettabile, troppo per poter essere preso seriamente.



La colonna sonora è una gioia profana, aumentata da una vera e propria selva di vocine e sghignazzi di Wario in persona. È un gioco che richiede di alzare il volume

WarioWare ha introdotto una vera schiera di nuovi personaggi. Dal re della disco Jimmy ai luciferini tassisti Dribble e Spitz, Diamond City comincia a rivaleggiare col Regno dei Funghi quanto a popolazione VIP

Ciò non gli impedì tuttavia di apportare seri cambiamenti all'industria. Quell'eccentrico e divertito ragazzino si rivelò l'arma decisiva di Nintendo. Questa, invero, era la reale rivoluzione: il suo approccio innovativo, i suoi snack ludici a misura di vita quotidiana, sono stati largamente influenti. Quanto dell'attuale strategia Nintendo (il successo di DS e Wii e, fino a un certo punto, l'esplosione dei giochi "casual" in tutta l'industria) può essere ricondotta a questo punto di partenza? Mario è forse ancora la mascotte dell'azienda, ma potrebbe essere Wario a valere di più sul lungo periodo, e il suo repertorio di pungoli, pugni e starnuti sta iniziando a rivaleggiare con salti e corse nel cuore dei giocatori.

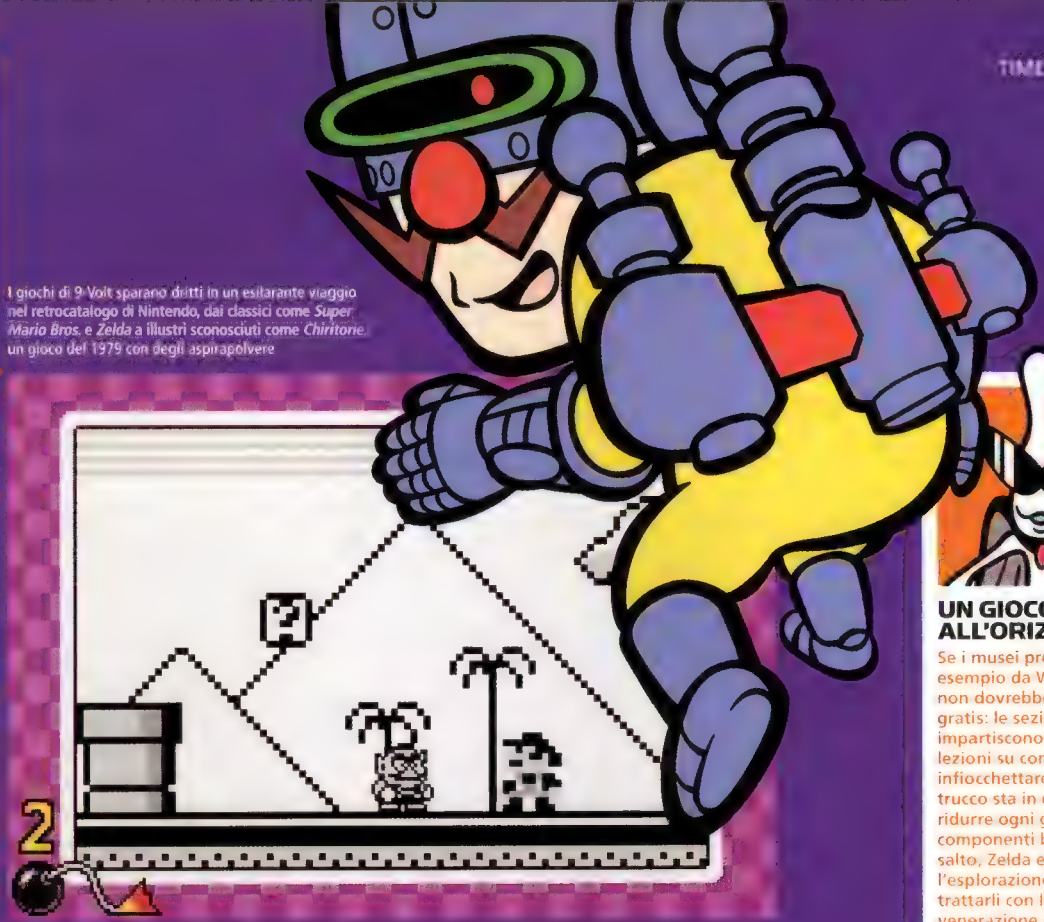
Il pericolo di prendere un quarantennio di convenzioni e gettarle dalla finestra sta nel rischio di ritrovarsi fra le mani un mucchio di inutili ingranaggi

E se si tratta di una riuscita ovvia in retrospettiva, al tempo era comunque un azzardo. Il pericolo di prendere un quarantennio di convenzioni e gettarle via nel modo rapido e perspicace di Nintendo sta nel rischio di ritrovarsi fra le mani un mucchio di inutili ingranaggi che non riusciranno più a tornare al loro posto. Ridurre i videogiochi alla mera pressione di un tasto, a una dieta educativa di semplice causa ed effetto, avrebbe potuto risolversi in un esercizio profondamente deprimente. Schiva, salta, accoppia, mira: vacanze passate in casa con le tende tirate, amicizie sacrificate e fortune sperperate sull'ultimo hardware solo per questo?

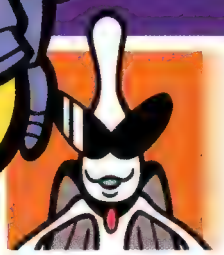
Ovviamente, il prodotto finale è tutto meno che deprimente. WarioWare non è un'arida destrutturazione del videogioco, ma una potente riaffermazione delle abilità che trasformano questi rapporti di causa ed effetto in qualcosa di più. Anche accorgendosi che molti dei microgiochi continuano a riciclare le stesse meccaniche, ci si meraviglia di come i continui cambi di stile, dalla clip art all'anime, dalle forme astratte alle foto Polaroid, riescano a far sembrare sempre diversa la stessa esperienza. WarioWare illustra alla perfezione perché non si può giudicare un gioco semplicemente dal suo sistema di controllo: si tratta di una macchina molto più complessa in cui scenario, stile artistico, reazioni e ritmo svolgono tutti un proprio ruolo.

Pochi giochi si sono mostrati così disposti a cambiar pelle tanto repentinamente, abbandonando di continuo le regole stabilite un attimo prima. Fungendo da antidoto ai soliti, logori e interminabili corridoi, alle solite casse del tesoro e alle solite stanze, WarioWare conduce in luoghi totalmente diversi: sott'acqua, a scuola, alle corse. È un approccio avido, che mira ad appassionare quante più tipologie di videogiocatori possibile: veloce e incurante per chi non vuole altro che una serie di colorate sorprese, ma profondo comunque abbastanza da offrire obiettivi e segreti da sbloccare a chi vuole arrivare a dominarlo.

A fianco della varietà, WarioWare si disturba ad usare un'altra arma che pochi altri giochi sfruttano: la familiarità.

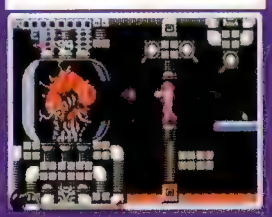


I giochi di 9-Volt sparano dritti in un esilarante viaggio nel retrocatalogo di Nintendo, dai classici come *Super Mario Bros.* e *Zelda* a illustri sconosciuti come *Chiritorie*, un gioco del 1979 con degli aspirapolvere



UN GIOCO ALL'ORIZZONTE

Se i musei prendessero esempio da Wario, forse non dovrebbero essere gratis: le sezioni di 9-Volt impartiscono a chiunque lezioni su come infiocchettare il passato. Il trucco sta in due fattori: ridurre ogni gioco alle sue componenti base (Mario è il salto, Zelda è l'esplorazione) e rifiutarsi di trattarli con la distante venerazione che ci si attenderebbe, risvegliandoli col pungolo e rielaborandoli ove necessario. Twisted, con la sua versione girevole dei primi livelli di Super Mario Bros., resta il punto più alto toccato dalla serie a questo riguardo, tanto bizzarro quanto nostalgico.



Oltre ad accogliere i non giocatori, risulta anche in uno strano tipo di intimità: che si tratti di afferrare un toast o di farsi acconciare i capelli, WarioWare si lascia interpretare su un piano squisitamente personale.

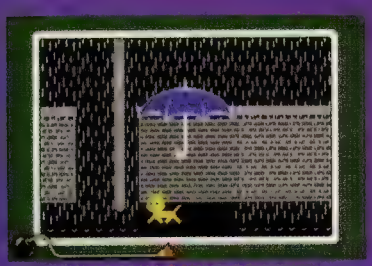
Ma se fossero stati solo la mera forza numerica e il soggetto realistico-demenziale a garantirgli il successo, WarioWare sarebbe molto più semplice da copiare, eppure qualunque casa venga attratta da quel look così ingannevolmente casereccio sembra destinata al fallimento. La progenie meno affascinante di Wario è quell'infinita ondata di compilation di minigiochi che sciama e si moltiplica alla sua ombra, logorando anche i più pazienti e annegando il Wii, in particolare, nel peggior tipo di software riempitivo concepibile. Molti tentano, ma nessuno pare riuscire a ricreare quella formula magica. Titoli come Rayman Raving Rabbids e Hot PXL, con tutta la buona volontà, ne copiano le meccaniche ma difettano della sua gioiosità, mentre le loro arguzie diventano prima vuote e poi addirittura stridenti.

Uno degli elementi cruciali che separano WarioWare dai suoi rivali è la semplicissima regola dei cinque secondi. Alle volte, come scoperto in particolare da Rayman, anche 30 secondi possono essere troppi per spalmarvi meccaniche che si consumano in un batter d'occhio. Similmente, i rivali spesso non comprendono il quadro d'insieme e non riescono a cogliere il funzionamento complessivo dei giochi, che stabiliscono delle routine e poi le rimescolano, scambiandosi le texture e riecheggiando stili precedenti, parodizzando e sovvertendo le regole.

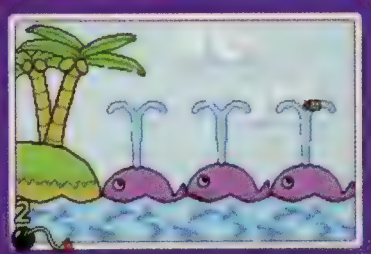
È questo continuo tirarsi in ballo a dare sostanza ai WarioWare: c'è sempre un semplice ma efficiente ritmo interno che utilizza ripetizioni e diversioni per provocare, a turno, soddisfazione e sorpresa. Sebbene ogni gioco segua un percorso personale, aumentando velocità e complessità, non si può prevedere come una variante più tarda ne sconvolgerà le premesse, prima attirando il giocatore e poi stupendolo, rovesciando i ruoli fondamentali oppure trasformando un gioco sulla distribuzione del collirio in uno in cui occorra controllare la vista laser.

Dunque, per quanto nessun gioco riuscirà mai a demistificare totalmente il concetto di divertimento, WarioWare ci va vicino. Arioso eppure profondo, intende senz'altro coprirne le basi, ma gli altri elementi all'opera (riconoscimento dei pattern, brevità e inversioni posizionate abilmente) funzionano a un livello tale da sorpassare gusti e preferenze. Infine, tuttavia, si giunge a un punto in cui anche la stessa analisi serve a poco. Scegliete cosa preferite tra una famiglia che deve evitare un bicchiere gigantesco, un aereo di carta che continua a volteggiare verso il basso, un cane che vuole che gli prendiate la zampa: riuscite a definire esattamente perché tutto ciò vi piaccia?

È un pensiero che dovrebbe tener svegli la notte i rivali di Nintendo. Eccone un altro: laddove il trend da esso incoraggiato sta quietamente distruggendo l'equilibrio dell'attuale generazione hardware, e la formula che ne ha garantito un così spontaneo successo continua a fuggire ogni imitazione, l'aspetto forse più inquietante di WarioWare è la sicurezza in se stesso. Ciò che in principio poteva sembrare incoscienza è in realtà una potente, giovanile autostima che si osserva al meglio nel suo modo di giocare irriverentemente con i gioielli che Nintendo stessa custodisce gelosamente. Che un gioco così sfacciatamente esuberante, così apparentemente improvvisato provenga da un'azienda che a ben diritto potrebbe considerarsi entrata nella mezza età, è un qualcosa che dovrebbe far pensare l'intera industria. WarioWare sembra facile e anche infantile, ma non lo è. Questo perché, in fondo, il divertimento è una cosa seria.



È di cruciale importanza eliminare dalla mente le regole di un microgioco per far spazio a quelle del successivo, specie con la miccia in fondo allo schermo a indicare il tempo rimasto

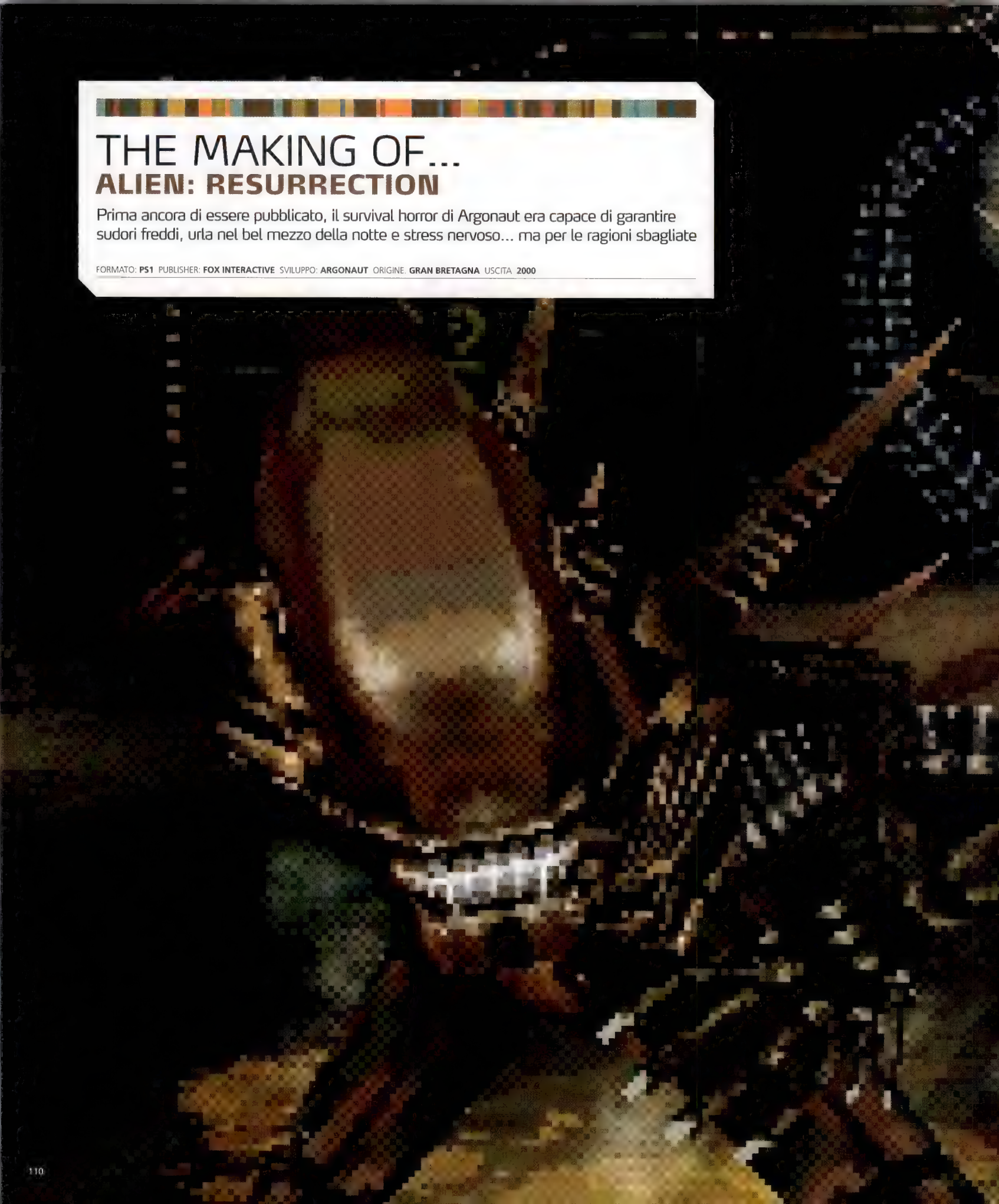


La modalità griglia consente di rigiocare un singolo microgioco già sbloccato, che sia per migliorare la propria abilità nel gioco principale o per ottenere un certo punteggio

THE MAKING OF...
ALIEN: RESURRECTION

Prima ancora di essere pubblicato, il survival horror di Argonaut era capace di garantire sudori freddi, urla nel bel mezzo della notte e stress nervoso... ma per le ragioni sbagliate

FORMATO: **PS1** PUBLISHER: **FOX INTERACTIVE** SVILUPPO: **ARGONAUT** ORIGINE: **GRAN BRETAGNA** USCITA: **2000**



Sebbene l'istinto di caccia degli Alien fosse solo un trucco dell'IA, sapevano radunarsi, circondare il giocatore e saltare giù dai soffitti. E in questo non deludevano: facevano saltare dalla paura, soprattutto nelle stanze buie

ALIEN VS MOUSE

Non solo *Alien Resurrection* è stato uno dei primi FPS a utilizzare le due leve del DualShock, ma sfruttava al meglio lo scarso mouse della PSone. In generale, i giocatori europei apprezzarono questo approccio, ma qualche giornalista specializzato stroncò il gioco considerandolo troppo difficile e privo di un sistema di mira automatica. "Volevamo che gli Alien si muovessero ovunque all'interno della nave, perciò era fondamentale che i giocatori avessero la libertà di muoversi e guardarsi intorno in modo indipendente, ecco perché abbiamo sfruttato le due leve analogiche", spiega Hargrave. "Una volta compreso il sistema di controllo (che poi oggi è praticamente lo standard), non era poi così difficile giocare. Usare pad e mouse era sicuramente il modo migliore di affrontare il gioco, tuttavia. Avevamo in studio un paio di mouse per PlayStation, e così abbiamo deciso di usarli. Per scherzo, avevamo anche pensato di usare un controller per carri armati e quello dei giochi di volo, visto che avevamo anche quelli".

Il senso di disperazione e di angoscia che si provava in *Alien Resurrection* era per la maggior parte un trucco dato dagli effetti sonori, con l'aiuto di grida soffocate e del costante borbottio dei motori che offrivano un'atmosfera irripetibile. L'uso ispirato della vibrazione del pad faceva il resto

La nostra fonte, un anonimo ex-impiegato di Argonaut, riassume così la sua esperienza nello sviluppo di *Alien Resurrection*: "Inizialmente doveva essere uno sparatutto 3D a scorrimento, ma di colpo qualcuno ha deciso che l'idea non valeva un fico secco, hanno buttato tutto e hanno cominciato a lavorare a un gioco in prima persona. Pazzi. Alla fine hanno dovuto lavorare notte e giorno per finirlo. Qualcuno del team era prossimo all'esaurimento nervoso".

Non erano certo le basi migliori da cui partire, ma, nonostante i tre anni di ritardo sull'uscita prevista, questo titolo resta uno dei videogiochi più riusciti e carichi d'atmosfera che siano mai stati tratti da un film. Ed è vero, aveva una colonna sonora spettacolare, supportava il mouse sulla PlayStation e conteneva alcune delle sezioni subacquee più terrificanti che si fossero mai viste. Ma il suo sviluppo è stato tutt'altro che semplice.

"Uno dei problemi più grossi del gioco è stato il suo sviluppo lunghissimo", afferma **Paul Crocker**, il lead designer di questo titolo. "Nel corso della sua gestazione, è sembrato che chiunque ad Argonaut ci avesse messo mano. Al tempo, il progetto sembrava andare avanti da un'eternità e il morale era piuttosto basso. In effetti, eravamo stati convinti a unirci al progetto da uno degli sviluppatori, che usava il bieco trucco di ubriacarci totalmente per poi dirci che se davvero il gioco fosse uscito, noi saremmo stati degli eroi, e nel caso fosse andato in malora, nessuno ci avrebbe potuto biasimare. E noi ci abbiamo creduto".

Inizialmente concepito come una sorta di clone in 2.5D di *Loaded*, *Alien Resurrection* doveva in origine uscire in contemporanea al film. I primi prototipi erano stati realizzati e si progrediva rapidamente. Ma a un anno dall'inizio dello sviluppo, *Tomb Raider* entrò sul mercato come un ciclone, spazzando via ogni precedente idea di gioco, e incredibilmente, il team passò a un motore in terza persona, in cui i giocatori avrebbero potuto controllare tutti i personaggi principali del film.

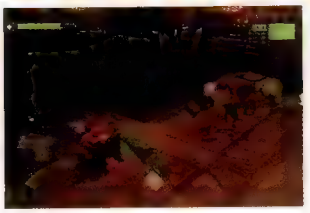
Passarono altri otto mesi, e qualcosa iniziò ad andare storto.

"La tecnologia, gli strumenti, la direzione artistica e il materiale che avevamo erano splendidi", ricorda Crocker, "ma mancava qualcosa. Il gioco riusciva a ricalcare appieno il film, tranne che sotto un aspetto: non faceva paura. Non c'era tensione quando ci si muoveva nei corridoi, non si saltava sulla sedia quando gli alieni uscivano dai condotti d'aria e non c'era proprio quella sensazione di 'farsela addosso' che avrebbe dovuto prendere il giocatore a corto di munizioni. E così, otto mesi più tardi, non avevamo ancora un gioco che fosse divertente e soprattutto spaventoso come avrebbe dovuto. Il team si stava rapidamente sfasciando, disilluso e stanco. Ma improvvisamente, una dimostrazione del primo prototipo del sistema secondo il quale il passaggio nei condotti d'aria sarebbe stato in prima persona mi ha ispirato: perché non fare *tutto* il gioco in prima persona? Chiunque l'avesse visto se n'era innamorato, e ovviamente il coinvolgimento si centuplicava. Ma c'era un problema: dovevamo convincere chi era sopra di noi, in Argonaut, gente che ovviamente non vedeva l'ora che il gioco fosse finito, e la Fox, che di sicuro non avrebbe visto di buon occhio un ulteriore cambiamento". Crocker e il senior designer **Chris Tudor-Smith** misero insieme velocemente un piccolo livello di prova, con quanto già avevano a disposizione. L'idea era di rendere questo breve prototipo più terrificante e coinvolgente possibile. Un ingrediente chiave per riuscirci fu di rallentare la velocità del giocatore, per incrementare la tensione. L'introduzione di dettagli ambientali, come tubi che scoppiavano, sirene ululanti e face-hugger che zampettavano orrendamente nei condotti di ventilazione o negli angoli bui, fu altrettanto importante. Quando perfino gli uomini demoralizzati di Argonaut iniziarono ad affollarsi intorno ai monitor che mostravano la nuova faccia del gioco, il team comprese di avere tra le mani qualcosa di speciale.

"Erik Larson, della Fox, diede un'occhiata al lavoro e si esaltò come noi", ricorda **Simon Hargrave**, il capo programmatore. "Telefonò ai suoi capi e disse loro che l'atmosfera era perfetta, e probabilmente mise a rischio il suo posto di lavoro. E la decisione fu presa. E così, ancora una volta, fu il momento di ricominciare da capo. E fu il momento di riprogrammare la memoria e il sistema di gioco fu ricostruito da zero. I tool, l'editor e le collisioni furono completamente rimaneggiati per adattarsi al nuovo motore, visto che

Il fucile elettrico (sopra) era probabilmente l'arma più piacevole del gioco e permetteva di friggere lentamente i nemici caricando a dovere i colpi. Invece il laser (sotto) faceva letteralmente a pezzi gli Alien, ma divorava le munizioni senza pietà

Saranno anche stati piccoli, ma i face-huggers erano tra i nemici più terrificanti del gioco. Se si veniva infettati da loro, l'alternativa era tra una frenetica ricerca di una stazione medica e una morte orrenda



IL SUONO DEL SILENZIO

Alien Resurrection era spettacolare anche per i suoi effetti sonori. "Abbiamo deciso molto presto di non mettere alcuna musica e di rendere gli effetti sonori più naturali possibile". I designer dell'audio Jason Bringans e *Justin Scharvona* erano i responsabili del sonoro del gioco, e si occupavano di sincronizzare con cura ogni effetto agli eventi predeterminati dei livelli e al design del gioco. Le urla soffocate, la voce di Papà (il computer della nave), le unghiate sinistre e, naturalmente, i pigolii intermittenti del sensore di movimento contribuivano a creare l'illusione che intorno al giocatore stessero avvenendo parecchie brutte cose. "Inserivamo alcuni effetti sonori quando il giocatore entrava in una determinata area per la prima volta", spiega Scharvona. "Ma quei suoni non si sarebbero più sentiti nel resto del gioco. Sicuramente questi pezzi hanno aiutato a rendere 'viva' la nave, senza che il motore di gioco dovesse mostrare chissà cosa ai giocatori: era la loro immaginazione a fare il grosso del lavoro."

volevamo che non ci fossero caricamenti a spezzare la fluidità dei livelli. Alcuni degli artwork rimasero, ma la maggior parte fu sostituita. In effetti, forse soltanto il filmato iniziale e quello finale non sono stati rifatti del tutto". Ovviamente questo cambiamento totale dal punto di vista concettuale e tecnico venne a esigere il suo pesante tributo su una squadra già esasperata. "Il gioco è stato realizzato in quattro anni, tutto considerato", afferma Tudor-Smith, "ma la nascita di *Alien Resurrection* è stata difficile. Il primo lead designer era Clive Burdon, seguito da Jim Mummery, e poi da me, e poi da Paul Crocker. Era come una staffetta, solo che ogni designer correva fino al completo sfinimento".

Con dieci livelli in totale, spezzati in 60 sottosezioni, il team si divise i compiti per programmare al meglio ogni area. Si era stabilito che ogni livello doveva essere completato in tre settimane, per poter costruire la versione alfa in sei mesi. E questo portò a un'agenda massacrante, in cui molti del gruppo iniziavano alle 7 del mattino e non smettevano di lavorare fino a mezzanotte, talvolta sette giorni su sette. Tudor-Smith fu solo uno dei numerosi caduti, e lasciò la squadra a tre mesi dalla pubblicazione del gioco.

Ma a quanto sembra, quel periodo massacrante ebbe un effetto benefico sul gioco, dando vita a una ricostruzione spettacolare della USS Auriga e a un design dei livelli decisamente claustrofobico. "Una decisione cosciente che prendemmo fu quella di creare le varie aree come se fossero dei luoghi reali, invece di assoggettarle al gameplay", continua Crocker. "Una volta ottenuta la base di una locazione, potevamo aggiungere un condotto qui, una porta lì. Cercavo di vedere ogni corridoio come un luogo in cui spaventare i giocatori. A volte non succedeva niente, ma dovevano sempre avere l'impressione di essere sotto attacco. Altre volte, i giocatori finivano davanti a un pulsante o a una stanza e dovevano difendere il luogo da numerosi Alien. Nei corridoi silenziosi, spesso si poteva udire il pigolio angosciante del sensore di movimento, e di colpo, proprio quando il giocatore pensava di essere al sicuro, facevamo comparire un Alien dietro di lui. Poi abbiamo aggiunto un comando per voltarsi rapidamente di 180°, così che il giocatore potesse girarsi e inquadrare subito l'avversario."

Anche i problemi della PlayStation furono sfruttati a favore del gioco.

"Il gioco sembrava sempre troppo buio", spiega Hargrave. "Troppo buio per permettere un facile orientamento o per vedere bene i nemici, perciò abbiamo aggiunto una torcia. Sulla PlayStation non funzionava bene, perciò l'abbiamo trasformata in una 'luce di sopravvivenza' attaccata al petto del giocatore. La luce era intermittente, così da illuminare notevolmente un'area, e poi si abbassava di intensità. Volevo che anche a luce accesa il giocatore, mentre fronteggiava un Alien, potesse farlo trasalire emergendo improvvisamente dall'oscurità". Riuscire a far funzionare i livelli con la memoria a disposizione fu una lotta impari, che costrinse a riscrivere varie volte il codice per restringerlo. Il team in questo fu spietato, spesso facendo finire intere aree nel buio e rimuovendo parecchi soffitti. Incredibilmente, il codice che univa gli alieni alle pareti e ai soffitti fu una delle ultime parti del gioco a essere completate.

> "Cercavo di vedere ogni corridoio come un luogo in cui spaventare i giocatori. A volte non succedeva niente, ma dovevano sempre avere l'impressione di essere sotto attacco"

Sebbene i nemici non seguissero normali comportamenti con la loro IA, dovevano saltare fuori nei punti di navigazione, orientarsi e dirigersi verso i loro bersagli. Poi si aggiunse un fattore di casualità, per dare l'illusione che gli Alien avessero sofisticati istinti di caccia. Sebbene completare il gioco fosse diventato davvero faticoso per gli sviluppatori, la tentazione di aggiungere nuovi elementi non si perse mai. "Il fatto che avessimo poco tempo non ci evitò di aggiungere nuove caratteristiche", afferma Crocker. "Le luci dinamiche furono aggiunte dopo che io avevo scommesso con uno degli addetti al codice, che non era possibile inserirle nel gioco. Così, poi ho potuto aggiungerle agli eventi pianificati, in modo da cambiare l'illuminazione di un'area o aggiungere corridoi fantascientifici con luci intermittenti tipo galleria. Le griglie laser semoventi furono aggiunte dopo una conversazione tra me e Simon, durante un viaggio in autobus. Lui è andato a casa, e il giorno dopo ha portato l'aggiunta al codice su un floppy. Anche la vibrazione fu aggiunta, per permetterci di inserirla in certe zone. Avevo sperato che entrare nelle stanze dei motori risultasse diverso da entrare negli hangar, ma non so davvero se nessuno si sia mai accorto della differenza, a parte noi".

Ma non tutto ciò che fu implementato andò bene. "L'aspetto peggiore del gioco era il boss finale del film, il Neonato", conclude Crocker. "Sembrava un incrocio tra un alieno e un coniglio spelato, e avanzava trotterellando verso il giocatore. La Fox voleva assolutamente che il gioco finisse così, perciò tutta la sezione conclusiva consisteva solo nel nascondersi da quel mostro assurdo per poi premere un pulsante e scaricarlo nello spazio. Faceva schifo, ed è l'unica cosa che avrei cambiato del gioco, se avessi potuto; a parte i controlli per mirare".

La dedizione totale del team non portò a grandi soddisfazioni, purtroppo: il gioco era uscito troppo tardi e le vendite andarono piuttosto male. Fortunatamente, Argonaut aveva un contratto che permise di rientrare completamente nelle spese, grazie alla buona riuscita del gioco in Inghilterra nelle prime settimane di vendita. Tuttavia, il valore del gioco non ha nulla a che vedere con le sue vicissitudini sul mercato.

Studio profile

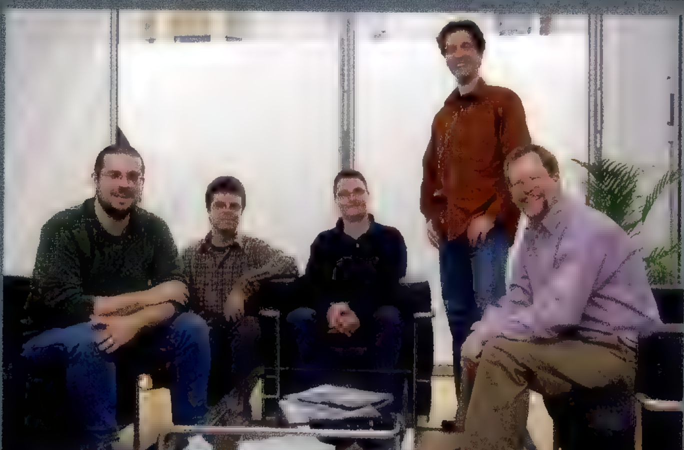
Il team di sviluppo del mese

NOME: Electronic Arts Phenomic

ANNO DI FONDAZIONE: 1997

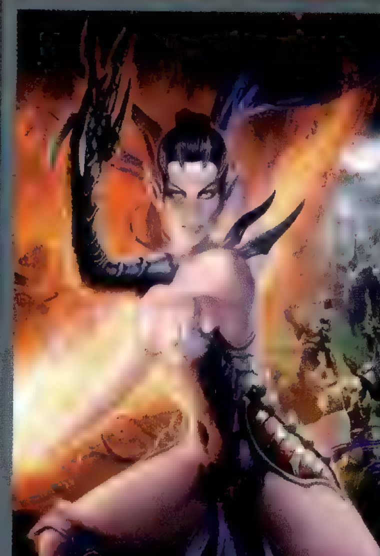
NUMERO DI DIPENDENTI: 102 (a giugno 2007)

FIGURE CHIAVE: Boris Kunkel, Dirk Ringe, Volker Wertich, Martin Löhlein, Sven Liebich and Marc Sencar



SITO: www.phenomic.de

SOFTOGRAFIA SCELTA
The Settlers, Spellforce 1 & 2



Spellforce e il suo seguito combinano elementi di RTS e GdR dandovi il controllo di un party di eroi e facendovi costruire diversi tipi di strutture

PHENOMIC

LOCALITÀ:
Ingelheim, Germania

PROGETTI IN CORSO:
RTS non ancora svelato

ABOUT THE STUDIO

"La EA Phenomic, situata a Ingelheim, vicino a Francoforte (Germania), è uno studio di sviluppo interno dell'EA che si occupa di realizzare giochi innovativi, nel campo degli RTS e dei GdR. Quale studio di EA più giovane in Europa, la Phenomic sta lavorando su RTS non ancora annunciati.

La Phenomic Game Development è stata fondata nel 1997 da Volker Wertich, noto ai più come la mente dietro il grande successo di Settlers, l'uomo che ha avuto un ruolo importante nel primo e terzo capitolo della serie. Nell'agosto del 2006, poi, la Phenomic è diventata uno studio interno di Electronic Arts Inc., finendo per essere rinominata EA Phenomic. Durante lo sviluppo, l'enfasi è posta sull'esperienza che dovrà avere il consumatore e sulla creazione di giochi che siano principalmente divertenti nel loro utilizzo. Come ha dichiarato lo stesso Volker Wertich: "Per noi la novità, la motivazione e l'immediata accessibilità (in una parola l'eccezionalità di un titolo) sono i presupposti più importanti per lo sviluppo di un gioco.""

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** Southampton Solent University

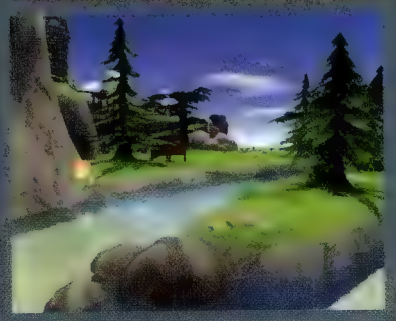
■ **NUMERO DI STUDENTI:** 11.300

■ **SITO:** www.solent.ac.uk

■ **CONTATTI:** enquiries@solent.ac.uk, +44 (0) 0845 676 7000

■ **FIGURE CHIAVE STAFF:**
Adam Barton, direttore del corso e relatore in animazione
Mark Cranshaw, direttore del corso e relatore in computing

■ **FIGURE CHIAVE ALUNNI:**
Kelly Ford, artista 3D, Relentless Software
Sean Power, environment artist, Rebellion Games
Gareth Thomas, artista 3D, Curve Studio



La Southampton Solent University offre la possibilità di approfondire le proprie attitudini e gli aspetti critici di giocabilità e narratività

Southampton Solent University

■ **LOCALITÀ:**
Southampton
[illegible]

■ **CORSI DISPONIBILI**
BA (Hons) Computer e Video Games
BSc (Hons) Sviluppo Grafici per Computer
BA (Hons) Animazione
BA (Hons) Media Interattivi
[illegible]

■ **TESTIMONIAL: MARTYN TAYLOR, BA (HONS) COMPUTER E VIDEO GAMES**

"Ho appena finito il corso di Computer e Video Games alla Southampton Solent University e sono stati tre anni di lavoro davvero duro. Durante i primi due anni il corso mi ha insegnato i fondamenti del gioco e del design: durante il primo anno con moduli focalizzati principalmente sulla grafica 2D, il design dei personaggi e dei documenti di gioco e, durante il secondo anno, con un'attenzione particolarmente focalizzata sul 3D Studio Max, incluso il livello del design, la modellistica dei personaggi e l'animazione, sfruttando le nostre conoscenze dei principi appresi nel corso del primo anno. Durante l'ultimo anno, infine, abbiamo lavorato su importanti progetti che prevedevano la produzione di un gioco partendo da zero, attraverso l'utilizzo di unità di pre-produzione e di documenti di design, basati su assets di creazione e sull'utilizzo di 3D Studio Max, Photoshop e un motore di gioco sviluppato internamente dall'università (Odin). Ho lavorato a stretto contatto con un altro studente, usando il famoso motore di Valve e, con l'aiuto di un programmatore esterno, siamo stati in grado di creare una modifica al multiplayer di Half-Life 2. Tutto lo staff è molto competente e di grande esperienza sul campo, perciò è in grado di fornire critiche creative e utili per far migliorare sempre di più i propri studenti. Noi siamo sempre stati spinti a lavorare duramente per creare lavori di qualità e siamo stati sempre incoraggiati a essere creativi e fantasiosi. Insomma, non ci hanno solo riversato addosso quintali di informazioni astratte, chiedendoci poi di applicarle senza un minimo di apporto personale. Il corso è entusiasmante e interessante e credo di essere stato preparato a dovere per entrare a far parte di un'industria notevolmente competitiva come quella dei videogiochi."

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Cosmologia videoludica

a cura di
Francesco Alinovi

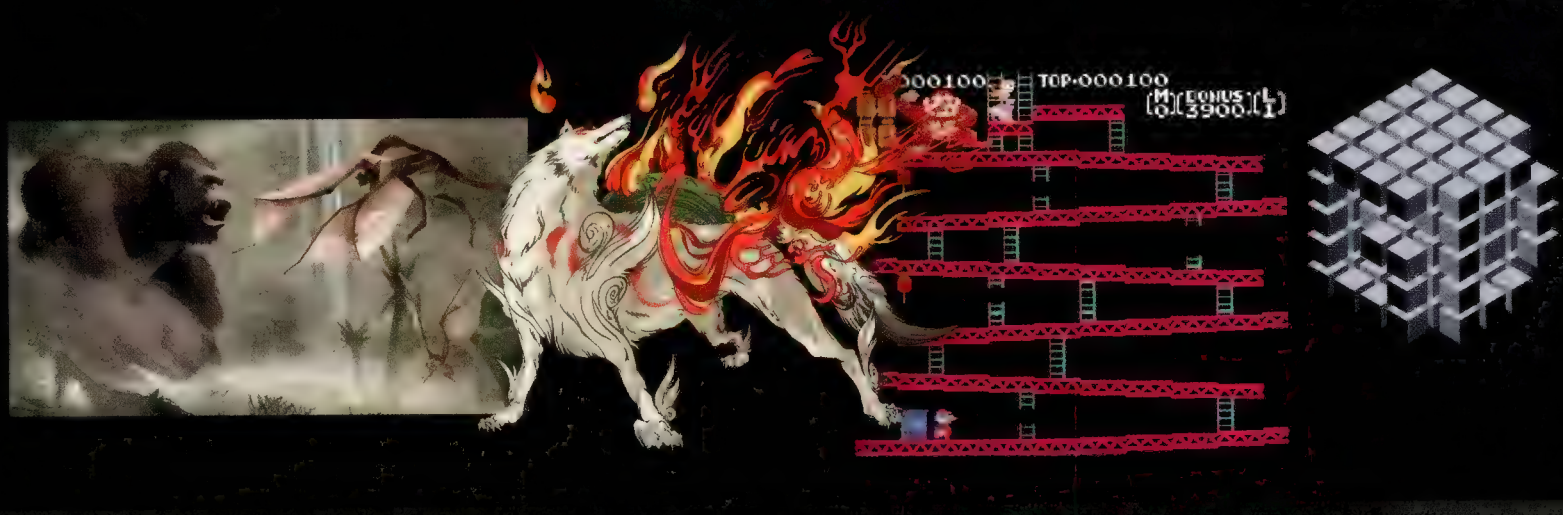
Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Ci sono tanti modi per raccontare una storia, anche quella dei videogiochi. Questa, per esempio, è la storia dell'evoluzione di un cosmo fondato su tre parametri: dimensioni (due, tre e parallele, come nel caso, ad esempio, di *Silent Hill*); proporzioni (relative all'ampiezza dello spazio fisico rappresentato e alle misure degli oggetti in esso contenuti) e confini (ovvero i limiti dell'area di gioco, oltre i quali regna il nulla).

Prima che tutto inizi, ci sono solo due dimensioni a farsi compagnia e lo schermo rappresenta i confini dell'area di gioco. Quando arriva, il movimento è concesso lungo un unico asse, verticale nel caso di *Pong* (con uno sviluppo orizzontale dell'azione, inquadrata dall'alto) e orizzontale in *Space Invaders* (dove lo scambio di proiettili verticale è ripreso da una telecamera frontale). La possibilità di muoversi liberamente lungo l'asse delle ascisse e quello delle ordinate dà vita, ad esempio, all'universo planisferico di *Asteroids*, caratterizzato da quello che viene definito "campo a scorrimento continuo" (ovvero: uscendo da un punto qualsiasi dello schermo si rientra dal lato opposto). Anche nel mondo di *Pac-Man* è possibile uscire dallo schermo tramite un apposito corridoio e comparire dalla parte opposta del labirinto, ma nella rappresentazione complessiva della scena vengono scardinate le regole della geometria euclidea, proponendo una mappa inquadrata dall'alto, un protagonista visto di profilo e dei nemici raffigurati di fronte.

Il concetto di forza gravitazionale che compare in *Asteroids* (e prima ancora in *SpaceWar!*) viene applicato con successo da Shigeru Miyamoto sulla struttura a sviluppo verticale di *Donkey Kong*, con barili che rotolano verso il fondo dello schermo e un protagonista che può saltare per evitarli (da cui il nome "Jumpman").

La prima grande rivoluzione fisica però è portata dallo "scrolling", ovvero dall'effetto di scorrimento continuo generato dalla giustapposizione di singole schermate adiacenti. Nel caso di *Defender*, l'universo di gioco scorre come se fosse avvolto su un cilindro (in pratica il punto di partenza coincide con l'arrivo). Per la prima volta, mappa e territorio smettono di coincidere: difatti, per fare in modo che il giocatore non perda l'orientamento, sulla parte alta dello schermo compare un indicatore di posizione. L'introduzione dello scrolling genera due distinti universi di gioco, il primo ripreso dall'alto con scorrimento verticale e il secondo con inquadratura frontale e sviluppo orizzontale. In entrambi i casi, è curioso notare come il simulacro dell'utente si muova all'interno dello schermo di gioco ad una velocità differente rispetto alla successione delle stesse schermate. Questo elemento conduce ben presto a concepire lo spazio in piani distinti, dando origine ad un modello interattivo che contempla anche la profondità. In titoli come *Xevious*, ad esempio, l'astronave del giocatore si muove nell'aria, così come i velivoli avversari da eliminare; tuttavia il nemico dispone anche di postazioni di terra, con i cannoni puntati verso il cielo, che possono essere annientate prendendo la mira e sganciando le bombe al momento opportuno. Nei giochi a scorrimento orizzontale, la sovrapposizione di più piani che si muovono a velocità differenti (tecnica che prende il nome di parallasse) in alcuni casi non si limita alla sola funzione estetica, ma consente al giocatore di muoversi liberamente in profondità nello spazio (è il caso di *Forbidden Forest*). E quando la successione dei quadri si sposta dagli assi X e Y a Z, e si aggiunge un effetto di progressivo ingrandimento in accordo con i punti di fuga (come in *OutRun* e *Space Harrier* di Sega, giusto per citare i due casi più eclatanti), ecco che l'universo di gioco sembra aver raggiunto quella



tridimensionalità a lungo agognata. Tale effetto può essere garantito anche dall'adozione di una prospettiva isometrica, oppure invertendo il rapporto di cui sopra: ovvero non è il quadro ad avvicinarsi al simulacro del giocatore, ma questi ad allontanarsi progressivamente dallo schermo (come succede con gli sprites "scalabili" di *Monkey Island*).

Nonostante il perfezionamento raggiunto dalla tecnologia 2D, ci troviamo ancora nell'ambito del trompe l'oeil, perché abbiamo la percezione di uno spazio tridimensionale creato unicamente tramite elementi piatti. Il passaggio successivo nasce spontaneamente dalla collocazione di questi elementi bidimensionali su una mappa effettivamente 3D, come accade nella costruzione di un castello di carte. L'esperimento riesce con successo in *Ultima Underworld* e viene subito replicato, in modo ancor più convincente, da *Wolfenstein 3D*, che riesce ad imporre questa tecnica di raffigurazione nell'immaginario collettivo. In verità, vettori e poligoni sono già impiegati da tempo nella generazione di ambienti ludici tridimensionali. Tuttavia la risoluzione delle immagini così prodotte non è ancora in grado di competere con la maggiore definizione delle immagini 2D, relegando di fatto le produzioni a tre dimensioni alla nicchia delle curiosità (*Star Wars*, *Elite*, *The Sentinel*, *Stunt Car Racer*...).

Parallelamente, la maggiore capacità di immagazzinamento dati del supporto ottico, introdotto all'inizio degli anni '90, porta all'esasperazione dell'estetica bidimensionale, con la boutade dei film interattivi, i cui prodromi possono essere fatti risalire addirittura al 1984, quando nelle sale giochi dominava incontrastato *Dragon's Lair*. Mentre il ceppo degli innesti cinematografici con riprese di attori dal vivo si rivelerà sterile e prematuramente obsoleto, i poligoni dei mondi tridimensionali verranno rivestiti da tessiture 2D sempre più definite e raffinate, portando così all'egemonia di PlayStation (saltando nel frattempo un paio di calcoli intermedi).

> **"Molte cose strane possono accadere in un mondo che poggia sul dorso di una tartaruga."**
>
> *Terry Pratchett*

Creare uno spazio tridimensionale significa generare non solo quello che è presente in un dato momento su schermo, ma l'intero modello relativo all'area che si vuole raffigurare. In questo modo, la scena può essere ripresa contemporaneamente da angolature differenti con il minimo sforzo. Uno dei punti di ripresa più suggestivi è la visuale in soggettiva (o prima persona): la scena è raffigurata come se il giocatore la stesse osservando con i propri occhi; l'enfasi è posta dunque sul concetto di inclusione. Questa tecnica che da *Doom* ad *Halo* ha tracciato in profondità i confini di un genere videoludico ben definito, quello dei "First Person Shooter", è in grado tuttavia di mostrare un campo visivo ridotto a soli 30°, mentre la visione umana si estende a 120° (senza considerare la vista periferica che consente di percepire un cambiamento di stato nel raggio di 180°).

La percezione dell'ambiente più vicina alla visione reale è quella offerta dalla telecamera posta alle spalle del simulacro dell'utente, perno attorno al quale ruota l'intero universo di gioco (come nel caso di *Tomb Raider*). Il problema che qui si pone è relativo allo schema di movimento della telecamera stessa, che deve consentire al giocatore di avere in ogni momento una corretta percezione delle distanze. In alternativa, è possibile ricorrere sempre a una visuale in terza persona, ma con telecamera relativa non tanto al personaggio quanto allo scenario, come nel caso dei vari *Resident Evil* prima del 4° episodio. In questo modo il giocatore non è più al centro dello schermo e di conseguenza ha meno controllo nella manipolazione dello spazio virtuale che lo circonda; per converso, possono essere implementate telecamere dal taglio cinematografico che forniscono un maggiore impatto visivo e consentono di aumentare l'enfasi narrativa di una determinata produzione (come dimostrano il già citato *Resident Evil* e, ancora di più, le serie di *Metal Gear Solid* e *Silent Hill*).

Tuttavia, in questo processo di imitazione, non tanto della realtà, quanto delle altre arti figurative, il videogioco cade in un paradosso. Difatti, per fare in modo che l'esperienza ludica sia facilmente gestibile, l'utente deve essere dotato di una "super vista": in pratica deve essere fornito di tutti gli strumenti che gli consentano in qualsiasi momento di valutare correttamente la situazione in modo da reagire prontamente alle stimolazioni visive prodotte dalla CPU. Siccome gli umani sono in grado di pensare in tre dimensioni, offrire una rappresentazione 2D dell'universo di gioco conferisce istantaneamente un vantaggio: una minore complessità nella decodifica dell'ambiente e della posizione degli oggetti consente infatti all'utente di avere una maggiore capacità di interazione e controllo - prerogative sulle quali si fonda il successo dell'intrattenimento videoludico. Più dettagliata è la raffigurazione dell'ambiente di gioco, altrettanto complessa sarà l'interfaccia necessaria per poterla manipolare efficacemente. Produzioni come *ICO* (in cui non esiste altra interfaccia grafica al di fuori dell'ambiente di gioco) rappresentano casi unici.

Con questo non si vuole assolutamente affermare la supremazia dei giochi bidimensionali delle origini sulle ultime produzioni poligonali ricoperte di normal mapping ma, semplicemente, portare il discorso della rappresentazione verso altri parametri, relativi soprattutto alla funzionalità e alla coerenza del microuniverso che si vuole realizzare. L'estetica del videogioco non si fonda esclusivamente sulle tecniche di raffigurazione ma, allo stesso modo, sul quel tessuto di relazioni causali che sostengono l'intelaiatura interattiva. Come utenti siamo infatti disposti a colmare i limiti di una bassa risoluzione con la possibilità di interagire direttamente con gli oggetti che compaiono sullo schermo, esplorando in completa libertà i rapporti di causa/effetto che governano un determinato universo digitale. E, non dimentichiamolo, questa è una prerogativa che solo il videogioco, tra tutte le arti figurative, è in grado di offrire.

DI JEFF MINTER

YAK'S PROGRESS Note dal laboratorio dei videogiochi

IL MIO E3

Il mio primo E3 è stato dieci anni fa, quando il team di *GoldenEye* e io venimmo frullati nei fumosi bassifondi di Atlanta per mostrare il nostro lavoro alla folla. Quella volta il clima era caldo e umido, il che, per dirla con Robin Williams, potrebbe essere carino se si è con una ragazza, ma non se stai perdendo voce e sanità mentale mentre gridi all'indirizzo del cugino di Borat da Unofficial Nintendo Magazine Khazakstan che non ha mai sentito parlare del tuo gioco mentre gli altoparlanti della morte dello stand EA ti fondono le orecchie. A suo credito, però, bisogna dire che Atlanta non è LA, il luogo in cui ci siamo tutti stipati come lemming negli ultimi sette anni. Se non siete mai stati nel Convention Center di LA, che dire? Forse "lasciate perdere" sarebbe un inizio.

Ma sto divagando. Scorrimento veloce di un lungo decennio passato a pubblicizzare *TimeSplitters* e *Second Sight* a un pubblico ampiamente indifferente e, toh, ora stiamo tutti meglio. Addio ai bassifondi: quest'anno quelli che contano hanno deciso di annullare la loro gara a chi butta più soldi, e hanno schiaffato l'E3 a Santa Monica, dove c'è solo bella gente (e Dio solo sa perché abbiano pensato che ci entrassimo).

Ovviamente l'industria dei videogiochi, come il consumato gruppo di professionisti che siamo, non è riuscita a capire neanche questo. I publisher si sono fatti venire le convulsioni e come risultato è saltato fuori un mucchio di eventi indipendenti a riempire il vuoto. Gli amiconi francesi di Free Radical hanno battezzato la loro festicciola Ubidays SF ("quelle surprise", come credo dicano giù a Montreal) e il team di *Haze* ha debitamente sudato le proverbiali sette camicie per confezionare una sfavillante demo online cooperativa per quattro giocatori che deliziasse la gente. Venimmo, vedemmo, mostrammo la demo (e il nostro sceneggiatore, Rob Yescombe, si è anche rotto le dita del piede durante un contrattempo autoerotico nella camera d'albergo), e poi calammo lentamente la mascella vedendo *Assassin's Creed* essere presentato soltanto in video e ottenere comunque una reazione migliore. Immagino che molti preferiscano guardare Jade Raymond piuttosto che un hippy barbuto come me.

Una settimana prima dell'E3 Lite scoppia di nuovo il panico, con la nostra improvvisa decisione di andare a mostrare una demo del gioco, "ma non quella che avete presentato all'Ubidays perché tutti l'hanno già vista".

Ecco quindi prospettarsi un altro weekend convulso per il team di *Haze*, che ci vede mettere assieme una build poi infilata in un PC, che io avrei dovuto portare oltreoceano nell'ebbrezza di un viaggio aereo post-11 settembre. Code di proporzioni bibliche ad Heathrow e poi, 11 ore dopo, la scoperta che i tipi della Sicurezza Nazionale hanno inventato un giochino irritante. Ora ficcano i loro nasi nell'aereo e intimano di tirar fuori i documenti, oppure di voltare le spalle e tornarcene da dove siamo venuti. Come tante pecorelle, obbediamo tutti.

Presa delle impronte digitali, domande, fotografie, e un'ora e mezza più tardi riesco in qualche modo a prendere un taxi fino al Loews Hotel a Santa Monica per sistemarmi. Sono le 8 di sera, tempo locale, il che significa che sono le 4 di mattina per me, ma non fa niente perché tanto gli sviluppatori non dormono comunque.

Un'ora dopo, il panico finisce e mi ritrovo al bar con Kjell e Nate di Ubisoft USA. Loro si occupano del sonoro (in effetti, Kjell e io ci conosciamo dai giorni di Eidos e di *TimeSplitters*) e dopo un paio di bottiglie di Sierra Nevada, un po' di nacho e uno sguardo, al tramonto sulla passeggiata di Santa Monica, sono quasi rilassato.

Letto. Niente sonno. Mi sveglio. 5 del mattino. Sonno. Niente Sonno. Sveglia. Merda!

È mercoledì, il primo giorno di fiera, tranne per il fatto che non sembra davvero una fiera, visto che ci troviamo in una piccola suite di un hotel di Santa Monica e non c'è nessuno a vedere il gioco.

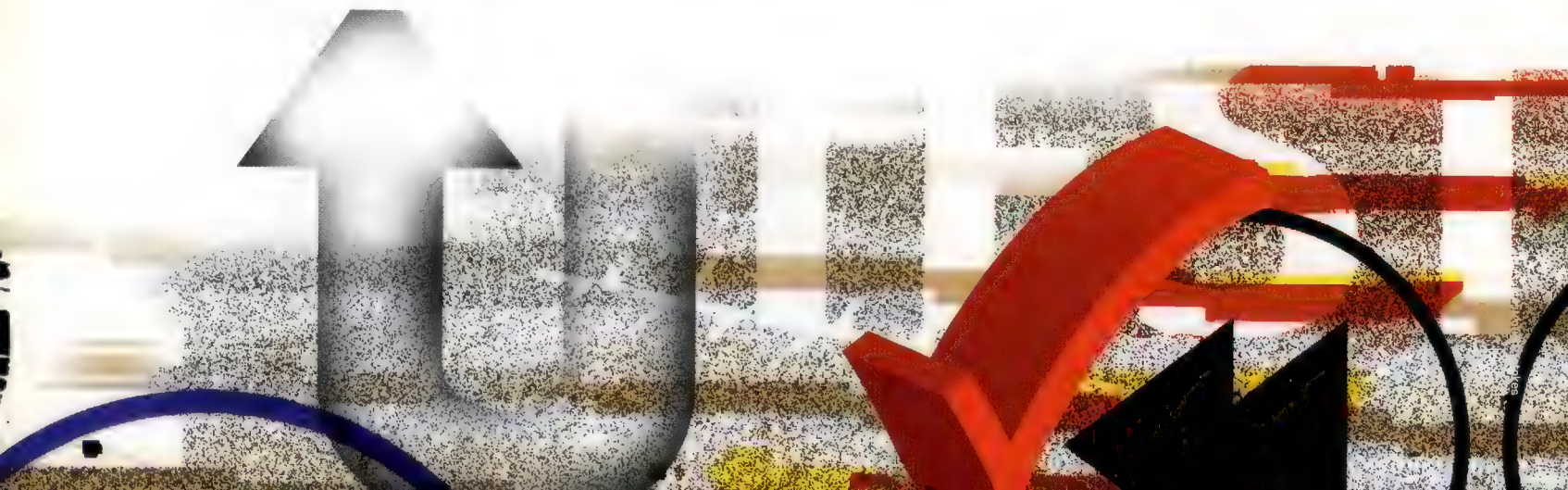
Questo perché tutti si trovano alla conferenza Sony, dove si sta dicendo che *Haze*, fra altre cose di cui si è parlato maggiormente, è un'esclusiva PS3. Ma che me ne importa? Non è che io abbia un qualche interesse per la faccenda. Ahem.

A questo punto devo confessare che dopo è migliorato. Nei due giorni successivi un costante flusso di persone è venuto a vedere *Haze*, ho cantato e danzato e ho persino risposto alla domanda "Quante armi ci sono?", anche se credo d'aver sparato un numero a caso. Cliffy B è venuto a vedere *Haze* e ha gradito la droga e la violenza. Miyamoto è venuto a vedere *Haze* e non ha gradito. Ma almeno tutti sembravano aver capito che stiamo tentando di creare un FPS di guerra che faccia pensare (stupidi noi).

Ho passato le serate insieme alla mia vecchia amica Laura di Fortyseven Communications, ho mangiato bene e ho condotto esacerbanti discussioni sullo stato dell'industria. Ma meglio ancora, dopo qualche drink gratuito ho potuto vedere un gioco che mi è piaciuto nonostante fosse un cinico, rozzo e vecchio bastardo (si tratta di *Zack & Wiki* su Wii. Compratelo tutti).

Il ricordo più forte di questo E3 2007, alla fine di tutto, sarà quella volta che ho guardato i surfisti del Pacifico, il sole e la sabbia fuori dalla finestra dell'hotel, e mi sono accorto che noi avevamo scelto di sedere al buio per giocare con dei videogiochi. Ci si rivede l'anno prossimo.

Jeff Minter è il fondatore dello studio britannico Llamasoft, il cui più recente progetto è stato il visualiser audio incorporato nella dashboard di Xbox 360



DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies101

ODE ALLO SPARATUTTO POSTMODERNO

Una delle conseguenze inattese dell'introduzione delle console next-gen è il glorioso ritorno dello *shump*. Com'è noto, *shump* è una contrazione di *shoot'em up*. Il termine è stato coniato nella playstoria dalla leggendaria testata britannica Zzap! 64. Ora, lo sparatutto non è mai veramente scomparso dagli schermi ma, come il genere western in ambito cinematografico, non godeva certo di buona salute. A differenza dell'FPS, lo shump non esercita un grande appeal sulle case di produzione. L'opinione condivisa è che la *belle epoque* dello shump sia un file archiviato, una fase ormai conclusa. Oggi, tuttavia, stiamo assistendo ad un vero e proprio rinascimento di questo bistrattato genere. Il fenomeno è (in)direttamente riconducibile a Xbox 360, PS3 e PC dell'ultima generazione. Lo shump postmoderno è frutto di una contraddizione tecnica ed estetica: da una parte segna un deciso ritorno al passato (leggi: *Spacewar!*, 1962), ma dall'altra non potrebbe esistere senza le potenzialità tecniche e infrastrutturali delle piattaforme next-gen. Un primo aspetto da sottolineare è che lo shump odierno è decisamente retrofuturistico. Sto parlando di piccoli grandi capolavori come *Geometry Wars: Retro Evolved*, *Mutant Storm Reloaded*, *Blast Factor*, *Super Stardust HD,* e di cloni amatoriali come *Grid Wars 2* di Mark Incitti (che ai suoi tempi provocò le ire di Bizarre Creations). I suoi principi categorici sono recupero e remix: in questo contesto l'innovazione è sempre incrementale, non esponenziale. Lo sparattutto è un genere orgogliosamente bidimensionale, che affonda le sue radici nel contesto pubblico della sala giochi. Pur fisicamente scomparse dal tessuto urbano, non sono estinte. Al contrario, oggi sussistono in quella agorà virtuale che è la rete. A Xbox Live, in particolare, va riconosciuto il merito di aver rilanciato lo shump e la nozione stessa di arcade, intesa come luogo fisico e genere videoludico. Con la differenza fondamentale che la sfida oggi si svolge in tempo reale su scala planetaria. Come ogni genere che si rispetti, anche lo shump presenta rigide convenzioni ed elementi iconografici riconoscibili. L'iterazione postmoderna sfrutta sia la cosiddetta struttura maniacale, che mette a dura prova i riflessi del giocatore, che quella metodica, che prevede un utente disposto a memorizzare pattern e ad adottare un approccio strategico. Il ritorno dello shump coincide in molti casi con il recupero del single-screen, ovvero dello schermo singolo, con l'azione – un'azione *isterica* – che si svolge interamente in un quadro. A quasi trent'anni di distanza da *Space Invaders* il genere non ha perso smalto, anzi. Alla (relativa) staticità del setting degli sparatutto geometrici, fa da controaltare il folle dinamismo degli avversari e dei proiettili, che danno vita ad una danza assatanata sullo schermo. Chiunque sia riuscito a sopravvivere per più di quindici minuti a *Grid Wars 2* sa esattamente cosa intendo. Senza voler fare della filosofia al bacio perugina, ci preme sottolineare che il ritorno dello shump non è causale: questo genere rappresenta la metafora perfetta del multitasking. In un'era di information overload, spam, twitter, email, sms, blogs, stream, rss feeds, podcast e dieci miliardi di canali di distrazione persistente e insistente, l'individuo deve imparare a destreggiarsi come un'anguilla per sopravvivere. Viviamo in mondo decisamente danmaku, contraddistinto da una overdose di segnali da decodificare, e possibilmente abbattere, in tempi nano. Il nostro consiglio: scavatevi un tunnel tra le miriadi di creature che mettono a repentaglio la vostra esistenza e tentate la fuga, per tirare il fiato prima della nuova ondata (loop). Alcuni giochi prevedono una suddivisione in livelli, altri si sviluppano senza interruzioni nell'arena digitale. In tutti i casi l'ansia si fa sempre più intensa e il senso di sopraffazione raggiunge livelli di puro delirio. I beat elettronici scandiscono il ritmo dell'obliterazione totale, sebbene lo shump non vada confuso con gli esercizi di puro nichilismo di molti FPS. Lo shump è una forma di sopravvivenza disperata: darwinismo ludico in uno spazio rettangolare. Nella maggior parte dei casi, i giochi di nuova generazione sfruttano un sistema di controllo che riprende e aggiorna la formula del doppio joystick, introdotta da Eugene Jarvis in innumerevoli coin-op Midway/Williams (*Robotron 2084*, *Smash TV*), per distinguere l'azione del movimento da quello dello sparo. Lo shump postmoderno riporta in auge espressioni ambigue come "coordinazione occhio-mano", che non si sentivano dai tempi dei Duran Duran. È un genere che usa acronimi come "1CC" (one credit-completion), la possibilità di completare il gioco con un solo credito, o "smartbomb", la super bomba che oblitera ogni oggetto su schermo. Lo shump postmoderno è partorito da team minimalistici, ha costi di sviluppo ridotti ma consistenti ritorni, e sarebbe un veicolo ideale per il disastrato game design italiano. Non è una speranza, ma una invito caldo, anzi bollente, considerando che ormai gli resta una sola vita a disposizione.

Matteo Bittanti si occupa di new media e videogame. Vive a San Francisco. Per ulteriori informazioni: mattscape.com.

DI STEFANO "BDM" PETRULLO

THE ITALIAN LEPRECHAUN Games Industry a.c.

TECNICAMENTE PERFETTO O ACCURATAMENTE LANCIATO?

Non faccio neanche in tempo ad andarmene via che non solo il panorama editoriale italiano cambia, ma anche i nomi delle testate, i loro direttori, le squadre, eccetera, in un grande rimpasto nel quale mi trovo, devo dire, piacevolmente coinvolto. Vivendo in Inghilterra da ormai un anno, non posso che essere onorato di scrivere per la rivista mensile che è l'edizione italiana della pubblicazione di settore più autorevole d'Inghilterra (ma forse anche del mondo): Edge. Ma bando alle premesse, veniamo subito al dunque.

Vorrei parlarvi di differenze. Differenze di mercati e numeri? No, niente di tutto questo; differenze di approcci e costumi del mercato, nel modo di guardare al videogioco non solo per quello che è, ma soprattutto per quello che può diventare. Ogni singolo prodotto può essere esploso per concetti (che si tratti di licenze, caratteristiche e via discorrendo), ma quello che è certo è che ogni prodotto ha il suo target e il suo modo di essere. In Germania si guarda molto al lato tecnico, in Italia più al gameplay, mentre in Inghilterra ad essere centrali sono le emozioni trasmesse, la storia e (perché no?) la provenienza geografica del prodotto in discussione (se viene dalla "land of the Queen" o dagli altri paesi del globo). Il nostro medium è importante, con un potenziale incredibile insito nelle sue innumerevoli sfaccettature: dallo sviluppo all'uscita di un gioco esistono miliardi di storie da raccontare... e le immagini? Vogliamo parlarne? Le immagini, si dice, contano più di mille parole... ma cosa deve trasmettere un'immagine? Come può un singolo screenshot trasmettere in sintesi visiva tutta un'esperienza di gioco? Grafica, storia, audio, emozioni quali paura, pericolo e via discorrendo... tutto in una schermata. È possibile, secondo voi?

Ecco, io vorrei soffermarmi proprio su questo punto. Quanto è importante per noi addetti alle pubbliche relazioni, giornalisti, uomini marketing, responsabili vendite ma anche (e soprattutto) videogiocatori, avere uno screenshot (o un gruppo di schermate) che possa davvero qualificarsi come completo ed esaustivo? Dopo anni di militanza nel settore, prima come giornalista, poi come direttore editoriale, PR e co-fondatore dell'agenzia Pulsar Communication, ne ho passate tante e devo ritenermi fortunato per aver lavorato con quasi tutti i più grandi publisher del settore.

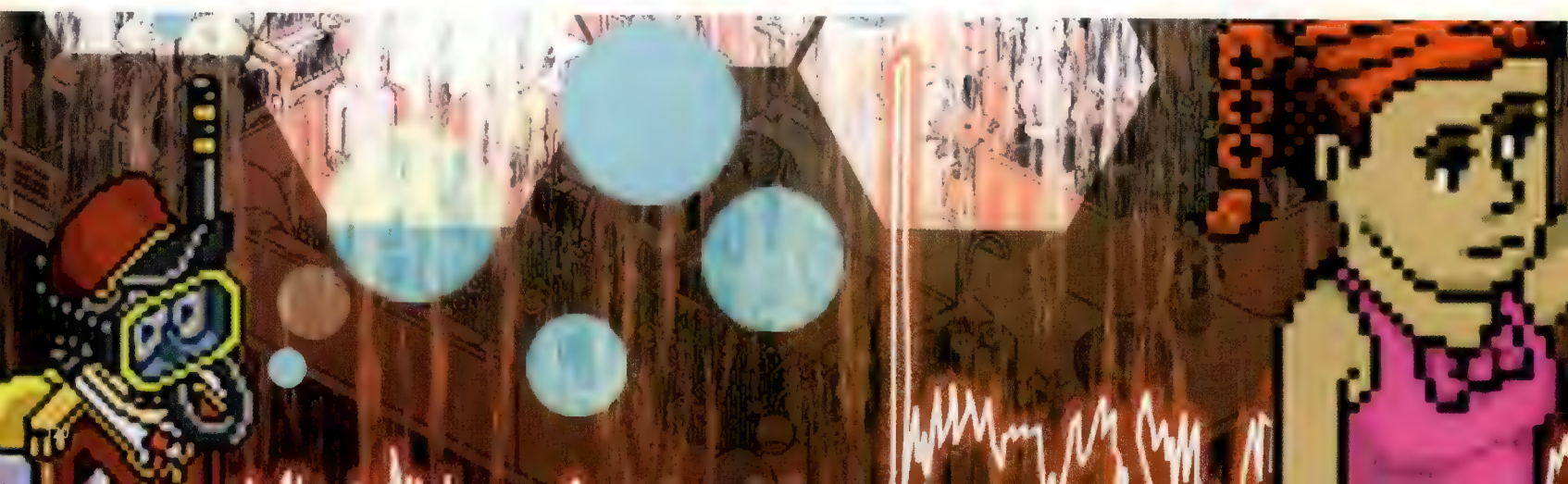
> Come può un singolo screenshot trasmettere in sintesi visiva tutta un'esperienza di gioco?

Oramai è un anno che mi sono trasferito in Inghilterra, e sapete qual è la cosa che forse mi ha colpito di più? Proprio la cura maniacale con cui qui si trasmette, attraverso un singolo screenshot, non tanto il gioco in sé quanto le sensazioni che da esso si vuole scaturiscano.

Per esperienza provata sulle mie spalle, se l'immagine è quella giusta, gran parte del successivo lavoro è praticamente già fatta: quante volte abbiamo visto delle foto che non vogliono dire niente, che non ci trasmettono quello che il gioco disperatamente cerca di comunicarci quando prendiamo in mano il joypad? Un gioco di ruolo può regalarci tutto quello che vogliamo, anche troppo a volte, ma su cosa vogliamo soffermarci? Sulle sensazioni ed emozioni che questo dà al giocatore: d'altronde non giochiamo forse per stimolare il nostro ego, provare rabbia, dolore, rancore, superiorità? Concentratevi su un singolo genere, anzi, su un titolo che vi piace. Che cosa sentite? Ecco, bastano tre concetti: metteteli insieme... pensateci! Poi cominciate a immaginare come comunicarli attraverso un'immagine... fantastico... così lo screenshot di un FPS non sarà quello di noi soli in mezzo a un corridoio spoglio; quello di un gioco di corse non sarà la semplice cartolina di un circuito; quello di un gioco di ruolo non sarà una schermata di un inventario o di un'elfa con la quarta di reggipetto e un pugnale in mano (ci avete fatto caso? Non al pugnale...). Vi rendete conto di quanto sarà più bello il vostro articolo, il vostro press kit o anche solo il desktop del vostro Windows? Ricordo ancora un'immagine di *Gears of War*, graficamente fantastico e innovativo. Quella foto in cui il protagonista principale salta un muretto, riuscì a trasmettermi tutto quello che avrei dovuto aspettarmi dal gioco, convincendomi ad acquistare non solo il gioco in questione, ma anche l'Xbox 360!

Rileggendo, mi rendo conto che sto in fondo *poetizzando* la dark side of the industry, ma tant'è... sono sempre stato un sognatore abbastanza idealista (se sia un bene o un male, questo lo devono dire gli altri), e se è vero che il mio lavoro è quello di convincere un giornalista a scrivere un pezzo, la cosa bella dopo tanti anni è avere ancora la voglia di appassionarmi e farlo come un bambino, quello stesso bambino che nel 1982 riceveva il suo primo computer dai suoi genitori, un Commodore 64 grazie al quale alla fine è arrivato a lavorare in Inghilterra, scrivendo un articolo nel 2007 a bordo di un treno verso Basingstoke, un treno che come veloce come la vita, sui binari di una passione... Non perdetela, ma continuate ad oliare le rotaie: un augurio e un consiglio dal Trullo a tutti gli amici lasciati in Italia e ai lettori di questa fantastica nuova rivista. Se volete confrontarvi o entrare in contatto con me, ci sono il mio blog: www.petrullo.co.uk o la mia mail stefano@petrullo.co.uk.

Stefano Petrullo, giornalista ed ex socio di Pulsar, è ora PR Manager presso la filiale inglese di Koch Media. Dal 2007 vota alla British Academy of Movie and Television Arts nella categoria videogiochi (www.bafta-online.org).



DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA

I videogiochi visti dal lavoro accanto

TU SEI IL MALE, IO SONO LA CURA!

Nella narrativa di genere, la figura dell'eroe ha generalmente un ruolo predominante tanto sul soggetto quanto sullo sviluppo dello stesso. E' l'eroe che occupa il centro della scena, e gli altri personaggi sono relegati al ruolo di comprimari. Ovviamente ci sono delle nobili eccezioni in cui è la coralità di un gruppo di personaggi a farla da protagonista, ma nella maggior parte dei casi sarà l'eroe solitario quello che dovrà tirare le somme della trama. Il medium videogioco non fa eccezione a questa regola, anzi, la esalta. Un videogioco ruota intorno a chi lo gioca e il videogiocatore è il catalizzatore di ogni avvenimento significativo della trama.

Questo mese, mi piacerebbe sottolineare come spesso il medium videogioco cerchi di copiare i meccanismi narrativi rodati dagli altri media e spesso fallisca nel tentativo. Per farlo mi avvarrò come esempio negativo di quel bel tomo di Marcus Phoenix, il nerboruto protagonista di *Gears of War*.

In genere, la narrativa per ragazzi si basa su quello che gli esperti del marketing definiscono come "approccio aspirazionale". Questo tipo di approccio cerca di far leva sul desiderio di potere che alberga nella vasta maggioranza del pubblico, specie quello pre-adolescenziale (leggetelo come: il pubblico che ancora non ha scoperto le ragazze ma che ci è quasi arrivato). Un buon esempio di personaggio aspirazionale é il Goku di Dragon Ball: inizialmente concepito come protagonista di una serie per giovanissimi, Goku sfrutta il basilare meccanismo dell'immedesimazione. All'inizio della vicenda, infatti, lo troviamo bambino e inesperto, alla scoperta di un mondo nuovo, proprio come il suo pubblico di riferimento. La serie però ha un successo enorme e viene seguita per lungo tempo da un sempre maggior numero di lettori, molti dei quali sono dei quasi-adolescenti. In virtù del suo nuovo target di riferimento, diventa necessario cambiare approccio e Goku comincia rapidamente ad acquistare sempre più potere, diventando sempre più grosso e incazzato, perdendo gran parte dell'aspetto giocoso che lo aveva caratterizzato ai suoi esordi. Sempre gli esperti di marketing ci dicono che il nuovo pubblico non vuole riconoscersi in personaggi inesperti o deboli e che tende a voler essere preso sul serio. Sembra che il pre-adolescente medio (sempre che esista), aspiri a somigliare ad eroi potentissimi che hanno il completo controllo della loro vita (e di quella degli altri) e alle prese con tremende scelte melodrammatiche . E così, in un delirio di *power-up*, Goku prima diventa adulto, poi Sayan, poi Super Sayan e via dicendo. Ogni nuova incarnazione è più potente e violenta della precedente.

Se ci badate, questo meccanismo è comune a gran parte delle serie d'avventura per adolescenti ed è evidente che vada a solleticare il subconscio stesso di tutti quei *quasi adulti* che di potere e controllo ne hanno ben poco. Non c'è nulla di male in tutto questo; il problema nasce quando questo tipo di approccio è travisato. E veniamo finalmente a Marcus Phoenix.

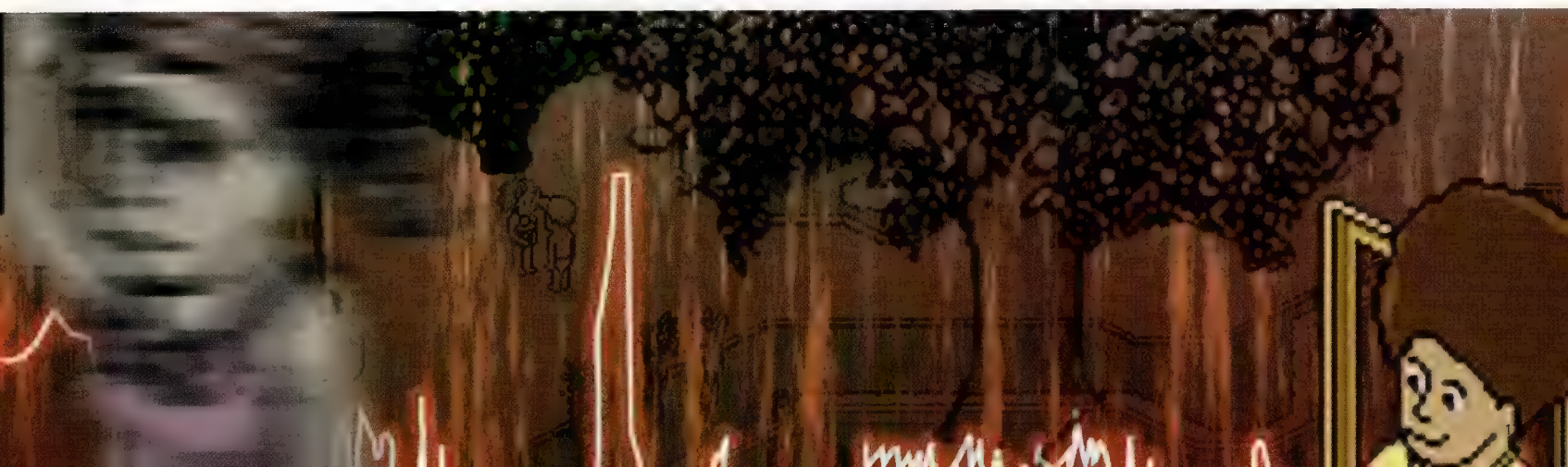
Il protagonista di *Gears Of War* sembra il sogno proibito di qualsiasi power player: grande, grosso, violento, corazzato come un tank e armato di conseguenza. E disponibile da subito! Niente lunghi cammini iniziatici per diventare la definitiva macchina da guerra, niente apprendistato, niente lenta progressione: Marcus è un un totale *badass* sin da subito.

E questo è il primo sbaglio. Senza il cosidetto "cammino dell'eroe", il giocatore non ha modo di identificarsi con il personaggio, perché dall'inizio della storia il dislivello tra l'esperienza del protagonista e quella del giocatore è troppo ampio. Oltretutto il giocatore viene derubato il piacere di crescere e potenziarsi, che è la linfa stessa del meccanismo aspirazionale (e che è pure la spina dorsale del successo di *WoW*, tanto per fare un esempio). All'inizio di *Half-Life*, Gordon Freeman è armato di un piede di porco, mentre Marcus Phoenix ha un fucile ad impulsi, una pistola e un mucchio di granate... C'è una ragione per cui dietro ad ogni Re Artù c'è un Semola ma, a quanto pare, i ragazzi della Epic non ne sono a conoscenza.

> Un videogioco ruota intorno a chi lo gioca e il videogiocatore è il catalizzatore di ogni avvenimento significativo della trama

Il secondo grosso sbaglio è inerente al carattere stesso di Marcus. Il protagonista del titolo Epic è un residuato dei film d'azione dei primi anni '80: granitico, tremendamente serioso, del tutto impermeabile all'autoironia ed esclusivamente concentrato sul suo obiettivo (che per inciso si riduce allo sterminio di qualunque cosa si muova davanti a lui). In Epic sembrano ignorare la rivoluzione ironica portata da film come Commando o Die Hard per abbracciare in pieno la visione eroica di pellicole quali Rambo II o Cobra. In poche parole, Marcus Phoenix è un personaggio in grado di far felice solo un pubblico di bimbominchia alla ricerca di un eroe grande, grosso e cattivo di cui disporre sin da subito senza nessuno sforzo. Quello che però dà più da pensare è il perché Marcus Phoenix sia stato concepito in questa maniera. A essere maligni si potrebbe pensare che quelli della Epic sono ancora afflitti da infantili bisogni di superpotenza... ma io sono più pessimista: io credo che Phoenix sia figlio di un fraintendimento delle meccaniche narrative, operato da gente terribilmente brava a fare il suo lavoro (programmare giochi) ma del tutto incapace nel fare il mestiere di qualcun altro (scrivere belle storie e creare bei personaggi). La produzione di un videogioco sta diventando una faccenda sempre più costosa, colpa della next-gen, colpa dei motori fisici e via dicendo... non sarebbe male però se, nel prossimo futuro, parte di questi faraonici budget finisse anche nelle tasche di qualche scrittore professionista in grado di scrivere storie che valgano la pena di essere vissute e personaggi degni di essere ricordati. Perché la fuori ci sono ancora troppi Marcus Phoenix (e Solid Snake) e ancora pochi Max Payne.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre



BIFFOVISION *Maggio >>2008*

LA PERDITA DELL'INNOCENZA

Anche se non sono ancora un vecchio, quella che chiamano la mezza età non è poi così lontana. Dopo aver passato la mia ventina pensando che fossi un cinquantenne e i primi anni della trentina comportandomi come un diciassettenne, credo di aver raggiunto l'equilibrio: ho 36 anni e finalmente mi sento l'età che ho.

Guardandomi indietro, ho giocato per quasi 28 anni o giù di lì. Ho cominciato alla fine dell'era dell'Atari VCS e ho continuato con ZX Spectrum, Atari ST, Master System, Game Boy e praticamente ogni sistema uscito da quel punto in poi.

Alle volte essere un videgiocatore sembrava quasi come quella scena di Time Machine in cui il protagonista provvede ad assicurasi alla sedia e guarda il negozio d'abbigliamento davanti a casa sua con la macchina del tempo avviata.

In quella sequenza, gli abiti in vetrina si trasformano in un caleidoscopio di colori e la lunghezza degli orli cambia, poi Londra viene bombardata e ricostruita prima che il viaggiatore si ritrovi nel periodo prescelto. Per far funzionare questa metafora nell'ambito dei videogiochi, però, il protagonista non dovrebbe essere chiuso in una macchina del tempo per vedere il panorama fuori dalla finestra correre vertiginosamente all'indietro: potrebbe semplicemente trovarsi lì di fronte e guardare le cose cambiare in tempo reale.

Confrontate il mercato dei videogiochi di oggi con quello di vent'anni fa e sarà irriconoscibile. Confrontatelo con quello di cinque anni fa e sarà ugualmente irriconoscibile.

La tecnologia si muove a una velocità da far accartocciare i polmoni, e se gli sviluppatori possono creare interi mondi, con acqua corrente, alberi che ondeggiano al vento e personaggi con occhi lucidi e brillanti, per poi schiaffarli su un DVD, c'è una cosa che non riusciranno mai a sintetizzare. E quella cosa è la nostalgia.

Uno degli aspetti più tristi del proprio invecchiamento come videogiocatore è che, andando avanti, i giochi perdono un po' della loro magia. Quando ero più giovane, mi sembrava che i giochi fossero una finestra sull'altrove, e che fossero finiti nel nostro universo da qualche altra dimensione. Le persone che li creavano erano alchimisti, geni bizzarri i cui cervelli erano collegati a qualche inspiegabile forma di ispirazione. Ovviamente, grazie al recente boom del retrogaming sappiamo tutti che Matthew Smith, gli Oliver Twin e altri non erano per niente maghi, ma semplici fissati di computer che avevano visto troppi sketch dei Monty Python.

Immagino sia una semplice conseguenza dell'invecchiamento, e credo che succeda qualcosa di simile con la musica o i film. I miei appetiti musicali sono voraci, e mi sono recentemente accorto del fatto che sto cercando un picco che non troverò mai più, a meno di non perdere le memorie degli ultimi vent'anni. I nostri gusti musicali tendono a formarsi attorno ai 14 anni, e direi che succede lo stesso con i videogiochi. Quando penso ai giochi che definiscono me e i miei gusti, sono senz'altro quelli che ho giocato nell'adolescenza.

> Quando ero più giovane, pareva che i giochi fossero una finestra sull'altrove, arrivati nel nostro mondo da qualche altra dimensione

Ciò non vuol dire che nei due decenni successivi abbia trovato delle mancanze nei giochi che giocavo. Tutt'altro, in effetti: sotto molti aspetti, i giochi sono migliori che mai. Nondimeno, non c'è stato un gioco, dal 1985 a oggi, che mi abbia fatto rizzare i capelli per l'emozione.

Prendete la serie di *Zelda*, per esempio. Ho notato che, col procedere della serie, ho trovato ogni gioco meno immersivo di quello che l'aveva direttamente preceduto. Magari non sarò stato lì alla nascita della serie, ma se avessi giocato quei primissimi *Zelda* non ho dubbi che si sarebbero rivelati illuminanti. Con *Twilight Princess* sento di star giocando un gioco, mentre con *A Link to the Past* mi pareva di essere trasportato in un altro mondo. Se però fossi un tredicenne che gioca per la prima volta a *Twilight Princess*, oserei dire che il mio punto di vista sarebbe molto diverso da quello, influenzato da tutto il mio bagaglio, che mi sono formato da trentacinquenne.

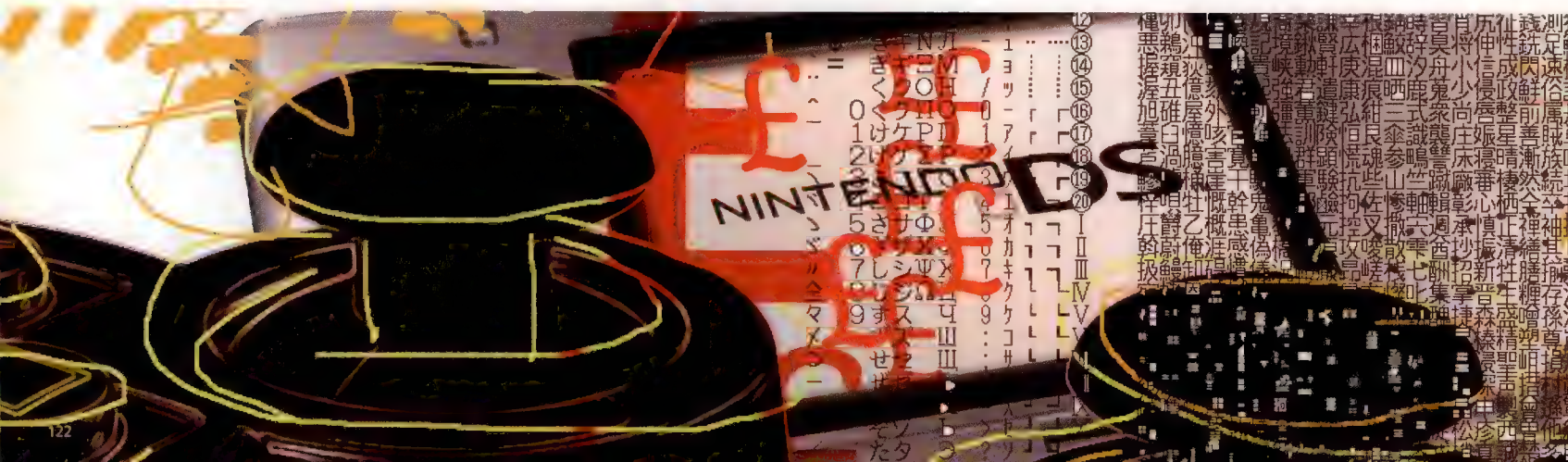
È come se, diventato vecchio, potessi guardare i maghi nascosti dietro la tenda. Sono meno incline a comprare le illusioni che gli autori di giochi vogliono vendere. Immagino che gli uomini, come specie, inizino la propria vita con un surplus d'immaginazione che poi viene consumato man mano che si cresce, mentre veniamo appesantiti dalle macerie della vita.

È come guardare dal finestrino di un aereo la notte, mentre si atterra. Da lassù le luci della città sembrano diamanti e le strade sono oscure e misteriose, come nascondessero segreti e avventure. Poi si atterra, e quello che si vede sono le solite strade, vecchie e coperte di graffiti come sono sempre state; non c'è romanticismo, solo vite normalissime di gente misera e ordinaria che cerca di pagare le bollette e arrivare alla fine del mese.

Non so. Non sono sicuro di poter dare un volto a ciò che mi sembra manchi nei giochi di oggi. Chi lo sa? Magari non è tutta nostalgia; magari anche gli adolescenti di oggi, pasciuti col Web, sono ben consapevoli del fatto che i giochi esistono per dar da mangiare a chi li crea.

Magari non ero solo io ad essere più innocente quando ho iniziato a giocare: magari era l'industria stessa a esserlo.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione



DIGITAL DELIRIO

Come raggiungere il futuro senza mai muovere il culo

QUANDO SI USAVA IL VERBO SALVARE

È il 12 agosto 2017, e io ho trovato una cosa che non credevo di avere ancora in casa. Mentre cercavo roba da infilare nel borsone delle vacanze, mi è capitata tra le mani una memory card. C'era sopra pure un adesivo, non ci posso credere. Sicuramente ricorderete questi oggetti assurdi, ma tutto sommato anche simpatici, che hanno custodito per anni i nostri progressi nei videogiochi, almeno fino all'arrivo delle console con disco fisso integrato. Se ci penso, mi viene un tuffo al cuore, come si diceva, appunto, anni fa.

Cioè, ore e ore di gioco affidate a un pezzetto di plastica o comunque all'hard disk della console. Eh sì, prima si faceva così. Si "salvava". E non solo. Se volevi continuare il gioco a casa della tua fidanzata, o in ufficio, o nella villetta delle vacanze (ad avercela mai avuta, tra l'altro), dovevi portarti dietro la preziosissima memory card. Sembra incredibile, ma era proprio così. Questo rendeva quel magico oggetto perfino più importante, in alcuni casi, del disco fisso interno alla console (di sicuro più scomodo da portarsi dietro). I nostalgici spesso si affezionano a cose, permettetemi, un po' superficiali. La pixel art, le texture in bassa risoluzione, tutti fatti molto evidenti, che sicuramente restituiscono quel bel sapore di vecchio, ci mancherebbe... ma alle memory card non ci pensa mai nessuno.

E ci credo. Al di là del fatto che il concetto di "salvataggio" è stato completamente stravolto, per non dire abbandonato, nel corso dell'ultimo decennio, è proprio l'idea di vederlo affidato a un supportino esterno che fa tenerezza. Andrò in vacanza con il mio modello di Mini Console Unica di Toshiba e scatterò tante foto che andranno automaticamente a depositarsi nelle mie cartelle su Google e nella sezione vacanze del mio blog. Ora, se torno con la mente alle vacanze di dieci anni fa (a Praga, tra l'altro, fantastica città), e alle foto scattate, devo pensare a tutti quei trasferimenti da Memory Stick a PC, a tutti gli upload manuali dal mio PC di casa al blog. Ah ah ah, forse non ve lo ricordate, ma prima si facevano veramente tanti passaggi di file da un supporto all'altro, da una macchina all'altra. Era tutto molto... non saprei come definirlo, "manuale", ecco. È incredibile come cambino le cose e le abitudini in una decina d'anni. Beh, del resto, se penso al fatto che dieci anni prima ancora in vacanza ci andavo senza neanche uno strumento portatile per contattare persone...

Comunque, pur non saziandomi mai di progresso tecnologico, quando penso al passato sono sempre troppo felice. Vi sembrerà banale, ma questa piccola memory card mi ha fatto rivalutare l'importanza di tante cose. Della rete wireless, innanzitutto, senza la quale dovrei veramente ancora usare una scheda di memoria per le mie foto. O per la musica! Non potrei ascoltare tutto quello che esiste, istantaneamente, dovunque mi trovi! Dovrei essere a casa, scaricare la musica da un negozio online, come si faceva dieci anni fa, e poi trasferirla nel mio lettore portatile (che, tra l'altro, lo ricordo perfettamente, faceva solo quello: leggere musica), e in vacanza potrei ascoltare solo quella già presente nel lettore. Assurdo.

La settimana prossima potrò proseguire nei giochi che stavo seguendo a casa, direttamente dal mare, con la mia Mini Console Unica, e lo farò senza la necessità di avere una memory card, perché tutti i miei progressi nei giochi vengono costantemente "salvati" (bello riutilizzare questo termine) in remoto. Basta un semplice log-in con il mio account e ho tutto il mio personalissimo mondo a disposizione, dovunque io sia, ogni volta che mi pare.

Più vado avanti a pensarci, e più mi sembrano folli le abitudini che avevamo. No, lo dico perché mi è venuta in mente un'altra cosa. Se esce un gioco mentre sono fuori, posso comprarlo istantaneamente e cominciare a giocarci con la mia MCU, per poi continuarlo a casa tra una decina di giorni sullo schermo da 65". Dieci anni fa, questa roba non sarebbe stata possibile. Intanto perché dieci anni fa comprare un gioco significava andare in negozio a prendere un disco. Ma anche quando cominciavano ad essere disponibili i primi titoli via Digital Delivery, te li tenevi sulla console dove li avevi scaricati, e pace. Niente vacanze. A meno di non portarti dietro tutto. O di riscaricarli, con lo stesso account, su un'altra console di un amico, ricordandoti però di portarti dietro anche i salvataggi. E comunque, se anche fosse stato possibile avere una console portatile e una console casalinga in grado di leggere lo stesso supporto, dieci anni fa, avrei dovuto comunque copiare i salvataggi da una parte all'altra, una volta tornato a casa, per continuare l'avventura iniziata in vacanza. Aaah, che palle, tutte 'ste limitazioni. Supporti, schede di memoria, console diverse, necessità di salvare, ma come facevamo?

Tra l'altro, chissà che cosa ci sarà in questa memory card che mi ha fatto venire in mente tutte queste follie. Non saprei neanche dove inserirla, adesso. E vi confesso che un po' mi piacerebbe farlo, così, giusto per ricordare anche a livello tattile com'era la sensazione di infilare una roba dentro un'altra. Mmm... A proposito di infilare una roba dentro l'altra, le vacanze si avvicinano, meglio che mi dia una mossa. Ah, per tutti i maliziosi: con quest'ultima riflessione mi riferivo semplicemente alla necessità di infilare panni nel borsone, sia chiaro. Tra l'altro, spero proprio che tra dieci anni, dopo aver usato il teletrasporto, potrò scrivere di come era scomodo portarsi dietro i valigioni delle vacanze.

> Ore e ore di gioco affidate a un pezzetto di plastica o comunque all'hard disk della console. Eh sì, prima si faceva così. Si "salvava"

Ualone, al secolo Gianluca Loggia, è stato il caporedattore di PSM, punto di riferimento per gli appassionati del mondo PlayStation, quando ancora esistevano il mondo PlayStation e le riviste cartacee.

Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Arrotolate i vostri pensieri fino a farne dei proiettili e sparateli dritti in petto a **Borderline**, all'indirizzo gamepro@sprea.it. Se però le cose elettroniche (tipo i videogiochi) vi provocano sudori freddi e attacchi di panico, direzionatevi su questo atavico recapito: Game Pro, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). I cibernauti potranno anche trovarci, in una pausa tra un cybersex e l'altro, nei lidi virtuali del mitico forum ufficiale: http:\\forum.gamesradar.it. Metalmark pesca per Borderline anche da lì, quindi fate finta di dire cose intelligenti

INVOLUZIONE

Mese dopo mese, anno dopo anno, viviamo convinti che le cose vadano avanti. Ma non è mica vero. Non sempre, perlomeno. Prendiamo un genere videoludico che mi sta particolarmente a cuore: le avventure. Ecco, le avventure vanno indietro da decenni, autentici gamberi elettronici grigliati sull'altare/graticola della spettacolarizzazione. Un'avventura classica (posso chiamarla adventure? I nostalgici capiranno) è per definizione statica, perché attende le nostre mosse. Questo permette al giocatore di immergersi nel gioco secondo i suoi tempi e, soprattutto, di pensare. Eh già, pensare. Che poi è fondamentale, se si deve risolvere un enigma, no? Ma il pensiero non è spettacolare come l'azione, quindi le adventure sono state contaminate da un dannato dinamismo futurista: un giorno fai solo innocentemente a pugni con Biff in The Last Crusade *(e magari ti diverti pure, tu ignaro) e il giorno dopo ti trovi in un* Broken Sword *che è diventato* Tomb Raider, *o in un* Infernal Machine *che lo è ancora di più. Ed è inutile gridare: il Fato di Atlantide non tornerà più, nella generale "euphoria". Credete che il problema delle adventure sia l'azione? Oh, no, c'è di peggio. C'è la grafica. Più un gioco è graficamente dettagliato, più è limitato. La raffigurazione di un'azione presuppone molto lavoro, la sua descrizione due righe di testo. Le avventure sono malate di sclerosi multipla, lo capite? Si stanno paralizzando. E io alla schermata finale fotorealistica non voglio arrivarci. Sono pronto a prendere la pillola del game over.*

Marco Accordi Rickards
Metalmark

Rage Against the Machine

Dopo l'incursione di Ualone e il suo fantastico articolo, i miei dubbi sul Digital Delivery rimangono. Il buon Gianluca parla della console unica e di quel nuovo metodo di distribuzione che prende l'acronimo di DD. Velocità, immediatezza e meno costi sono gli indubbi vantaggi, ma c'è una pecca, una sola. Io voglio la mia bella collezione. Voglio scorrere con l'indice la fila di custodie, ammirare la copertina per un secondo e aprirla, per poi inserire il supporto, riporre il contenitore ed entrare nel mondo scelto. Obsoleto e conservatore, certo, ma è una gioia troppo grande che fa parte dell'insieme, come ne fa parte l'attesa e il gusto di andare dal proprio negoziante di fiducia, parlare di videogiochi e comprare il tanto atteso gioco. L'odore, cavolo, l'odore che emana il gioco, il manuale, ancora l'attesa atta a sfogliarlo e poi BAM. Eccoci, immersi e diventati bambini.
Ecco il mio pensiero, ecco come vivo questa passione, un insieme di circostanze che rendono ancora più godibile questo fantastico media. Ualone invece prospetta un futuro (lontano?) fatto di giochi installati nell'hard disk, un futuro senza la corsa verso il venditore di magie, asettico, vuoto.
Riconosco i vantaggi, certo, prendo come esempio l'ultimo E3, dove nel marasma di post e discussioni Ualone se ne esce con una frase che mi ha fatto riflettere: "Ragazzi, state vivendo il futuro, state osservando il DD, vi piace il video di *MGS4*? Accendete la console e lo avete. Sbavate sul gioco x? Fra pochi giorni avrete il demo bello e pronto. Immagini, video, info e più in là tutti i giochi sono a portata di pad." Vantaggi che per me devono essere implementati ma non essere un surrogato. Ecco, Metalmark, questo è il mio pensiero, conosco quello di Ualone, mi manca il tuo. Che ne pensi? Conservatore o Progressista?
Gabriel P

Il videogioco è un media "a doppio senso" dalle potenzialità inaudite, che probabilmente, se sfruttato a dovere, adombrerebbe gran parte dell'efficacia della nostra carissima TV

Renato "Inskin" Rossi

P.S.: Come puoi evincere dal forum e dalle lettere che ti sono arrivate da tutti noi, i complimenti per questa nuova avventura sono assicurati e dovuti, siete GRANDI. Continua così!

Indeciso. Davvero indeciso. Butto due spunti extra sul terreno, due pillole per animare la discussione, okay?
Pillola Alfa. Packages are dead. Le confezioni attuali dei videogiochi sono la tabula rasa della fantasia, hanno ucciso la meraviglia che un tempo mi faceva fiondare nei negozi per ammirare le confezioni, bramarle, sognando di avere i soldi per comprare quello o quell'altro gioco. La confezione mastodontica di Wing Commander IV: The Price of Freedom... *o quella a forma di UFO di* Planetfall *(o era* Stationfall?*) della Infocom, sempre lei, il mio unico vero amore... E ora? Stupide scatole scattose da DVD? Le confezioni sono morte. Che arrivi la digital delivery. Pillola Beta. The Waiting. È arrivata la DD. L'uscita del gioco è fissata, l'ho pre-acquistato. Mi metto comodo, sbragato in casa, bibite, junk food, ciabatte e pigiama da maratona di gaming notturno. Mezzanotte e sarà mio. Subito. Lo schermo è già un altare, allo scoccare del secondo fatidico io starò immergendomi. È un rito sacro cui non posso rinunciare. Io e il gioco, soli.*

Caro Diario, ecco la mia prima console: la Mattel Intellivision. È la console più bella di tutti i tempi, sai? Pensa un po', al tempo c'era gente cattiva e infida che sosteneva che l'Atari VCS 2600 o la Colecovision fossero migliori. O che Samantha Fox fosse casta e pura

Raiders of the Lost Mag

Gentile **Game Pro**, vorrei sapere se posso reperire in qualche modo il numero 1 della rivista, che ho perso in edicola. Ho già contattato il servizio arretrati Sprea, ma mi è stato detto che il giornale è esaurito. Esiste un altro modo per avere l'arretrato? Grazie.
Enrico Raspadori

Vedete? Siamo già ricercatissimi. Fate incetta di copie di Game Pro e rinchiudetele nella vostra Vault 13: domani potrebbero valere una fortuna. Occhio però: se Borderline viene strappata via, la copia si svaluta di brutto. Poi non dite che non vi ho avvertito.

"Scrivi! Borderline Wants You"

Gaming After Midnight

[Sulla scia dello scambio "I have no mouth and i must scream", Borderline GP#2, e dell'articolo "Il nome della rosa" di Roberto Recchioni, GP#1]
Caro Metalmark, il videogioco ha davvero bisogno di un nuovo nome? Certo, il concetto popolare di "gioco" non aiuta sicuramente il videogame a superare la barriera che lo separa per dignità dai media più blasonati come cinema, letteratura ma soprattutto TV, ma andando a ben guardare la definizione letterale di "gioco" (almeno quella presente su Wikipedia) c'è da tenere conto di un particolare rilevante: l'obiettivo del gioco è l'intrattenimento, non il divertimento. La presenza sul mercato di opere come *Fahrenheit*, nel quale convivono molte emozioni ma non vi è il divertimento "comunemente detto" dimostra che questa definizione può tranquillamente essere estesa al videogioco, e che quindi il problema non si trova tanto nella terminologia, quanto nel senso comune attribuito a una parola da una generazione che si rifiuta categoricamente di accettare il videogame tra i media ufficialmente riconosciuti come tali. Da indagare è quindi l'origine di questo rifiuto.
Inizialmente pensavo si trattasse semplicemente di "chiusura mentale", o come vogliamo chiamare la difficoltà palesata da chi gestisce attualmente la comunicazione di massa nel capire di trovarsi di fronte a un nuovo importante media (d'altra parte letteratura, teatro, cinema, hanno tutti iniziato trattando argomenti "faceti" e guadagnando poi in dignità quando qualcuno si rese conto che, ad esempio, l'invenzione dei Lumière poteva essere usata oltre che per far ridere il pubblico, anche per contestare il regime nazista...) e, in questo caso, sì, faremmo molto prima a cercare un nuovo e ben più serioso nome che li convinca di trovarsi di fronte a qualcosa che valga la pena di tenere in considerazione.
Ma il punto della questione, secondo me, è un'altro, e ne ho percepito la portata ieri sera, giocando abbastanza casualmente per la prima volta a *Darfur is Dying*, dopo averne tanto sentito parlare.
Comandare una bambina alla ricerca di acqua, nascondersi dalla milizia per evitarne le violenze, gestire un villaggio, è stato forse non disturbante ma sicuramente straniante, e soprattutto mi ha colpito più di qualunque filmato si veda quotidianamente al telegiornale. Il videogioco è un media "a doppio senso" (ovvero oltre all'azione del media sull'utente c'è anche un'azione dell'utente sul media) di potenza e potenzialità inaudite, che probabilmente se sfruttato a dovere adombrerebbe gran parte dell'efficacia della nostra carissima TV. E allora forse la vera domanda da porsi non è tanto se sia necessario ribattezzare il videogioco per dargli la dignità mediatica che merita, quanto se chi i media li conosce veramente non tema invece l'ascesa di un nuovo mezzo di comunicazione che potrebbe scuotere alla base la comunicazione di massa così come la conosciamo.
Renato Rossi (aka Inskin), OldGamesItalia.com Staff

Vedi, Inskin, esiste una zona d'ombra del gaming, una sorta di limbo ai confini della realtà, fatto di frazioni di gioco. Un titolo underground provato fuori dai circuiti di massa (il cosiddetto mainstream), momenti di altissima intensità all'interno di videogiochi "normali", microscopiche illuminazioni in titoli improbabili... Credo sia la nostra mente, che a tratti sublima l'esperienza videoludica in un cristallo eterno, da conservare in una ideale teca dell'anima. Ognuno ha la sua, e più la nostra cultura di conscious gamer si espande, più è facile conquistare questi frammenti. Alla fine, se ci pensi, sono ciò che ci rende interessanti, perché nel parlare tendiamo a trasmetterceli. Ed è in questo modo che la cultura del videogioco viene intessuta! Giocando e poi comunicando. Per questo Borderline è una cosa seria, come il vostro sito. Pensaci.

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

Great Giana Sisters per Amiga era quasi più bello di Super Mario Bros.

REVIEW-BY-MAIL

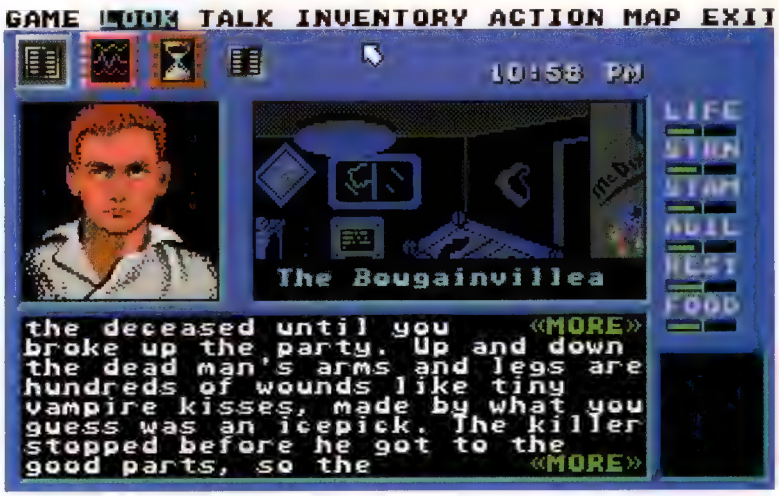
RAID OVER MOSCOW

FORMATO: C64, ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC
DISPONIBILE: 1984 PUBLISHER: ACCESS SOFTWARE
SVILUPPO: ACCESS SOFTWARE

Questo gioco, figlio della Guerra Fredda, dimostrò con estrema chiarezza quanto qualcosa di politicamente scorretto possa essere divertente. Tu mangi i bambini, amico russo? E io ti rado al suolo Mosca. Basta con le guerre allegoriche di *Space Invaders*: l'America vuole il suo vero nemico, e su un piatto d'argento. **[politicamente inclassificabile]**

A morte i Filosofi!

Ciao Metal, ho pensato di inviarti questa mia per esprimere in maniera confidenziale qualche dubbio sulla rivista Game Pro. Innanzitutto mi preme precisare che sono un abbonato di vecchia data (dal n. 2 di Videogiochi con il n. 1 preso in edicola) e conservo tutti i numeri di Videogiochi (e ora di Game Pro) con gelosia. Mi piace la rivista. Si. Mi piace molto. Vedi, quando si arriva a un'età particolare come quella che ho io (32 anni abbondanti) si comincia a chiedere di più. A tutti. Ovviamente alcuni danno una risposta alle tue esigenze, altri no. Non penso di essere diventato uno scassabolas, ma, forse, un tantinello più esigente sì. Il vostro lavoro è superbo, questo è indubbio, ma, come ogni cosa umana, riserva un piccolo neo che mi dà a pensare. Quale? Beh... in molti casi ho avuto l'impressione che abbiate scritto degli articoli non propriamente per i lettori normali, quanto piuttosto per dei professori plurilaureati. Esempi ce ne sono: la rubrica Mattscape oppure tutti gli articoli (troppi) sulle software house, con interviste chilometriche ecc. Andrebbe bene se ce ne fossero pochi e ben distribuiti. Invece ho notato che il loro numero tende ad aumentare, con la conseguenza che si parla troppo in termini filosofici del gioco e poco del gioco stesso. Questo è il difetto. I pregi? Tanti. Tantissimi. Così tanti che elencarli sarebbe inumano (forse però sarebbero un ottimo massaggio per l'ego della redazione). Continuo a



***Circuit's Edge*, basato sul ciclo del Budayeen (capolavoro cyberpunk di George Alec Effinger), è un piccolo gioiello firmato Infocom. Borderline si impegna a costringere Game Pro a realizzare uno speciale titanico sulle avventure Infocom. Metalmark dice di volerlo fare da 10 anni. Glielo faremo scrivere davvero, stavolta**

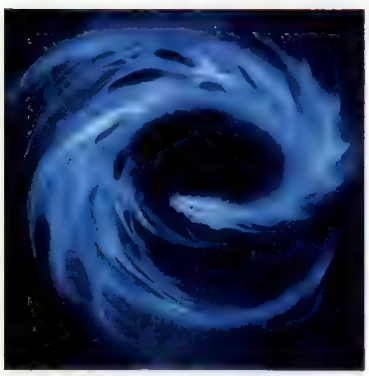
essere un vostro sostenitore. Un vostro lettore. Un vostro fedele abbonato. Gia una volta ho scritto alla rivista ed ho visto il mio commento preso in considerazione (Videogiochi n. 12, ultima pagina). Spero che questa la consideri più una considerazione personale detta con amicizia e non come critica.

Marco "SSnake" De Carlo

Le critiche sono il pane della mente, mio caro omonimo. Ben vengano, sempre e comunque. E ti rispondo subito. Sai che cosa penso? Che ci si "spaventa" per nulla. Mattscape, dici tu. Ti invito a prendere i quattro numeri di Game Pro e rileggere gli eccellenti interventi di Matteo Bittanti. Scoprirai che ha trattato quattro temi importanti, interessanti, attuali e più che comprensibili. Di filosofico c'è ben poco, ti assicuro. Le interviste e gli speciali, poi, sono fondamentali. Non puoi assistere al pioverti addosso di giochi senza chiederti da dove vengano. Fidati. Lasciati rapire, striscia con noi dietro le trincee. Credimi. Il primo passo devi farlo quasi per fede... poi vedrai, ci prenderai gusto.

Mi ritorna in mente un uomo chiamato Yu Suzuki, che spese 70 milioni di dollari per un progetto chiamato Shenmue... Avevano perso tutto. Ma, personalmente, aveva vinto tutto

Kacacevic



Ok, il fantasy tira. Ma c'è fantasy e fantasy... ed Eragon non è Harry Potter. Il gioco è orrendo, il film pietoso. Persino i romanzi sono brutti. Perché Cristopher Paolini non ha passato i suoi 15 anni a fare ciò che tutti noi facevamo, invece di scrivere? Intendo giocare ai videogame, eh

Chun Li in una raffigurazione un po'... ehm... piccante. Un recente studio medico ha dimostrato che se un videogiocatore di sesso maschile non si è mai lasciato andare a sogni osé sulla lottatrice Capcom di *Street Fighter II*, **è affetto da gravi turbe psichiche o immagina Ryu in abiti da donna**

Obliterating the Hedgehog

Ieri entro in uno dei tanti centri Euronics sparsi per l'Italia e vedo pile di scatole contenenti Xbox360 e PlayStation 3. Una targata Microsoft, l'altra Sony. Due multinazionali che di videogiochi non hanno mai capito un ca**o... Mi chiedo sempre: ma non facevano meglio uno a continuare a fare sistemi operativi buggati e l'altro a fare televisori? No. Mi ritorna in mente (vedi: nostalgia) di qualche anno orsono, quando al posto loro c'erano console di due marchi, due che per i videogiochi avrebbero dato l'anima, che facevano *solo* quello e lo facevano bene... Mi ritorna in mente quando la console war aveva come protagonisti sui due versanti opposti un idraulico ciccione e un porcospino blu... Mi ritorna in mente quando toccai la prima volta il Saturn. Tutti i miei amici avevano la PlayStation, nuova e potentissima console Sony... La presi anch'io ma, da possessore di Master System e Megadrive, mi sentivo legato troppo a un marchio che ha regalato emozioni vere, e il Saturn non mi smentì: continuò a farlo. Mi ritorna in mente di un progetto chiamato *Sonic X-treme*, andato a puttane per via di conflitti interni a Sega, e per via della voglia di dare qualcosa di grandioso al Saturn... ma forse troppo... Mi ritorna in mente di un uomo chiamato Yu Suzuki, che spese 70 milioni di dollari per un progetto chiamato *Shenmue*... Avevano perso tutto. Ma, personalmente, *aveva vinto tutto*. Oggi rimane solo Nintendo a continuare nella sua impresa di creare console per giocare, per regalare innovazione e divertimento allo stato puro, mettendoci quel pizzico di passione che serve. Nintendo è riuscita a non mollare in quel periodo duro di un paio di generazioni fa, grazie al successo delle sue console portatili e, finalmente, è riuscita a dimostrare che servono innovazione, capacità, coraggio e passione, tutte le qualità che sono racchiuse oggi nel Wii, alla faccia di chi dice che sarebbe solo per i casual ignoranti. "Chi osa vince", dice **Game Pro**, e io sono d'accordo. Brava Nintendo, nonostante tempo fa non avrei mai preso un tuo brand (causa la mia fedeltà a SEGA), ora confido in te, sperando sempre in un ritorno della casa del mio porcospino preferito, per creare un nuovo "generatore di sogni"...

Kacacevic, alias Vittorio

PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

ARANCIA ELETTRONICA: LA PAROLA AI LETTORI

La tua lettera è evocativa, mi riporta ad altri momenti, altre storie... mi spingerebbe a una delirante risposta fiume che non può trovare spazio, qui e ora. Pensa solo a una cosa, però: Shenmue *non vince, purtroppo. Non quando brucia il terreno sotto i piedi di chi lo finanzia. Allora, forse, bisogna anche interrogarsi sui suoi difetti, sui suoi limiti. Forse non ce ne sono, eh. Sia chiaro. Ma occorre porsi dei perché, capire come mai il porcospino si sia autodistrutto e Nintendo sia incensata proprio nell'attuare la più lucida e spietata politica del profitto sulla pelle dei giocatori tradizionali. Il tema è enorme. Parliamone.*

Games sells... but who's hiring?

Salve a tutta la reda di **Game Pro** e complimenti a tutti per aver portato la mitica Edge in Italia. Solo una domanda/consiglio: perché non lasciate dall'edizione inglese anche le offerte di lavoro pubblicizzate? Sarebbe bello poter leggere ogni mese quali aziende nel settore videoludico offrono delle opportunità anche se fuori dal nostro paese. Un grosso saluto a tutti ed in bocca al lupo per la vostra/nostra nuova avventura.
Giuliano Sorrentino

Caro Giuliano, quelle sono pubblicità a tutti gli effetti. Non solo non potremmo lasciarle, ma vogliamo di più: vogliamo che le società italiane comincino a mettere le loro. Ci riusciremo? Chi lo sa. Una cosa è certa: la prima a farlo farà una gran bella figura, e si distinguerà.

Brain Shock

Quando il videogioco arriverà a interagire col nostro cervello, tutto cambierà. Pensate al modo di vivere ricordi registrati visto in Strange Days, della Bigelow. Le possibilità sono infinite, le nuove tematiche di discussione innumerevoli. Chi sopporterà la tensione di un Resident Evil neurale? Sarà tradimento flirtare con la brunetta del nuovo dating sim? Occorrerà un downgrade emozionale che costringa i giochi a "stare al loro posto"? Non lo so, ma è dannatamente intrigante, un futuro di questo genere. Sia quel che sia, ne parleremo insieme.

Estendiamo la tavola rotonda sul tema "censura e libertà espressiva" tenuta sullo scorso numero anche ai lettori. Ecco un primo round di interessanti interventi...

Esistono casi nei quali è giusto censurare preventivamente un'opera artistica, che si tratti di film, romanzo, gioco o fumetto?

Zio Gigietto: Penso che non sia giusto parlare di censura, bensì di preclusione: se in un'opera come un film, una canzone, un fumetto o un videogioco vengono inseriti elementi pornografici o violenti penso sia una necessità espressiva dell'autore, senza la quale l'elemento narrativo andrebbe ad infrangersi sul muro della censura, limitando quindi la creatività dell'artista. Quindi, perché abbattersi sulle opere dai contenuti osceni censurandole, senza invece precluderle ad un pubblico non maturo? Con i film la cosa è già in atto, in quanto i minori di 14 anni non possono andare a vedere film come Hostel e derivati: perché non attuare la stessa cosa anche nel campo dell'editoria e altro, chiaramente indottrinando negozianti e genitori?
Ivocco: No, non credo sia opportuno ricorrere alla censura preventiva. Occorre più che altro valutare a quale fascia di utenza sia destinato il media e da lì regolarne la distribuzione, senza però dover ricorrere alla tagliola della censura. In questo senso ritengo più utile ricorrere a campagne di sensibilizzazione come quella del "parental advisory" o del bollino PEGI piuttosto che la totale eliminazione del prodotto. Sono io che voglio decidere se qualcosa fa per me o no, o comunque voglio avere a disposizione gli strumenti per poter decidere se fruire o meno di un'opera artistica.

Il videogioco, per maturare e crescere, deve cambiare nome?

TriGiamp: Maturerebbe agli occhi dell'opinione pubblica ma chi è appassionato sa che un gioco può trattare benissimo argomenti maturi, pur conservando la funzione di "gioco".
Full Metal Samurai: Prendendo la status di arte, il videogioco può/deve affrontare tematiche adulte e mature, prendendo spunto diretto dalla nostra società. Non vedo il motivo di cambiare nome, ma nel caso ci fosse/si sentisse il bisogno di farlo, si dovrebbe cercare di coinvolgere il maggior numero di utenti videogiocatori nella scelta, come per esempio con un referendum tramite internet.
Maxlee: Il nome assumerà il giusto valore quando i videogiochi dimostreranno il loro alto valore. I film sono nati rappresentati da una locomotiva che andava contro lo schermo. Oggi ci sono quelli splatter b-movie, cartoni animati, documentari di denuncia, blockbuster, capolavori e altri prodotti quanto più diversi tra loro, eppure continuano a chiamarsi Film mantenendo inalterato il valore del genere perché a conferirglielo sono stati, sono e saranno i singoli prodotti. Il termine Videogioco diventerà qualcosa di "alto" nel momento in cui smetterà di avere un 98% di prodotti Vanzina Style (con tutto il rispetto per il produttore di film "leggeri").

In USA *Manhunt 2* non è stato vietato, tuttavia, avendo ricevuto il rating AO, si è visto negare il permesso di pubblicazione su Playstation e Wii da Sony e Nintendo...

Ivocco: Ha senso nel momento in cui si parla sempre e comunque di Imprese che guardano al profitto e alla sopravvivenza. Di conseguenza esse sono costrette ad allontanare qualsiasi elemento possa arrecare un danno economico e d'immagine.
TriGiamp: Non ha alcun senso. Serve solo a evitare di farsi una cattiva immagine agli occhi dell'opinione pubblica.
The Ade: Ha assolutamente senso, un'azienda deve avere la possibilità di filtrare il contenuto che viene riprodotto su di una sua macchina, anche e sopratutto per motivi d'immagine. E ciò non equivale alla censura.
Zio Gigietto: Mi permetto innanzitutto di criticare gli atteggiamenti di Sony e Nintendo che, dopo aver mostrato tanta felicità per il titolo, si rifiutano adesso di pubblicarlo: sono furioso soprattutto con Nintendo, che blatera continuamente di voler offrire giochi maturi sulla sua console per poi vietare un gioco come *Manhunt 2* che avrebbe dato più senso alle sue parole.

Qual è il tuo rapporto con la censura?
Zio Gigietto: Beh, da minorenne mi è stato precluso sempre qualcosa che non ero preparato a vedere, anche se con il mondo dei videogiochi ho sempre comprato quello che volevo, anche quando ancora non potevo. E nessuno mi ha mai detto che non potevo acquistare questo gioco perchè il bollino indicava un "+18" ed io avevo solo 16 anni. Sono comunque cresciuto con una certa educazione, una certa disciplina, non sono deviato mentalmente pur dedicando ai videogiochi buona parte della mia giornata, in particolar modo nel periodo estivo. Il problema è che non tutti sono come me e delle persone dovrebbero essere osservate e tenute sotto controllo per gli acquisti che fanno. Adesso che ci penso, mi sono scontrato con la cancellazione del mio blog su MSN, per contenuti non conformi al codice di comportamento. Avevo solo espresso delle idee, con un tono violento per dare più forza e trasmettere il mio malcontento alla gente, ma a quanto pare un ca**o di troppo ha permesso la cancellazione del mio spazio. Maledetti.
Ivocco: Hahaha, il mio primo contatto con la censura? I miei genitori. Hanno visto una puntata di Dragon Ball in cui Goku appariva nudo col pisello di fuori. Mi hanno impedito di continuare a vederlo... Avevo 6 anni!

Cosa significa per un autore libertà d'espressione?

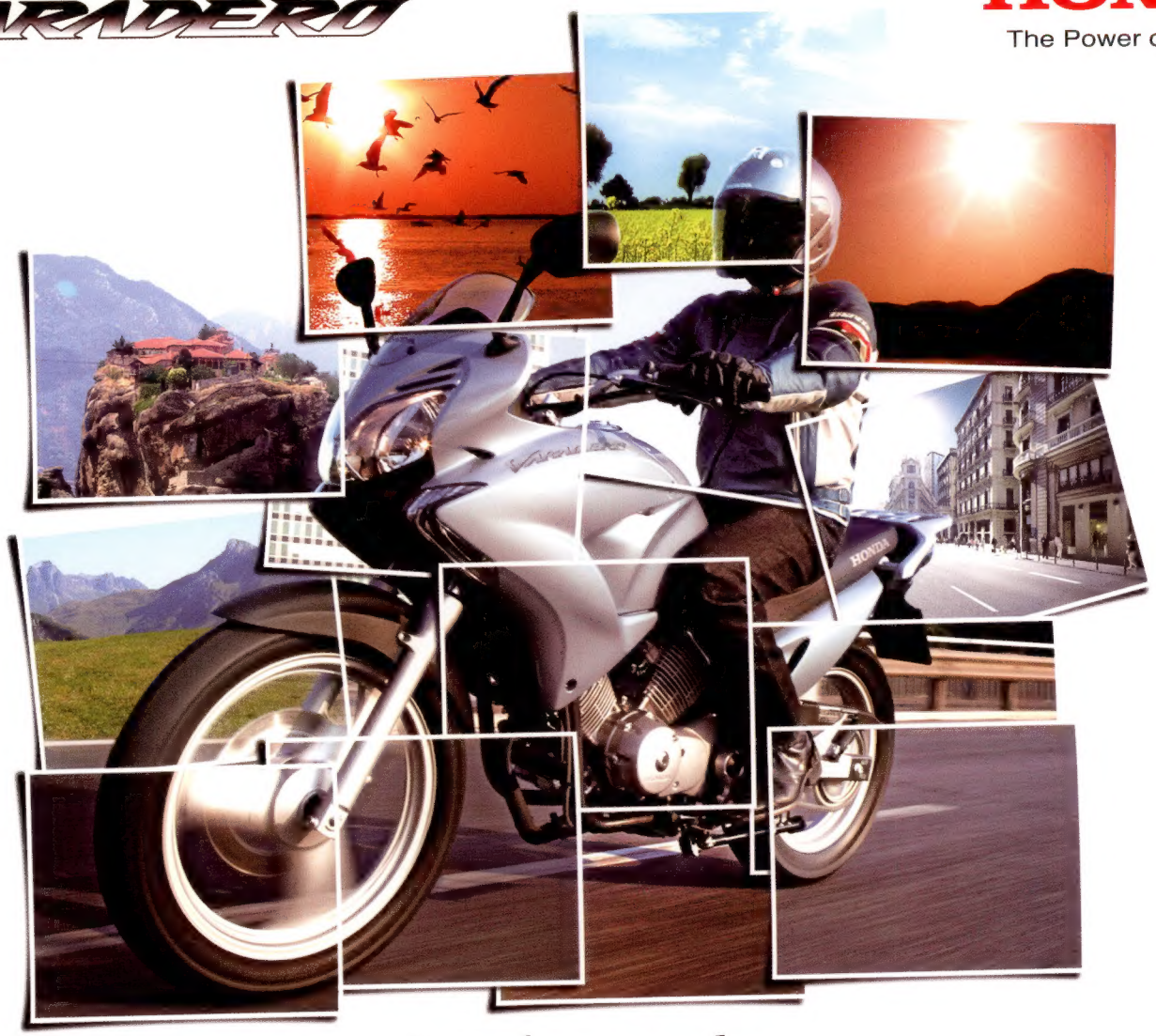
Full Metal Samurai: Poter esprimere liberamente il suo pensiero dando libera forma alla sua creazione.
Maxlee: Libertà di violare la legge, quella di gravità così da poter volare quando e nel modo che ritiene più opportuno.
Zio Gigietto: Penso voglia dire la possibilità di esprimere qualsiasi cosa gli passi per la testa, dal "W la pace" al "Vorrei sbattermi quella ragazza", senza che ci sia qualcuno pronto a puntargli il dito contro. Che la gente si renda conto che non è obbligo dell'artista limitare la propria creatività in favore di moralismi campati in aria e che forse valgono per una minoranza di persone, ma è il libero arbitrio della gente che deve permettere o impedire a una persona di entrare in possesso o accedere a determinati materiali e, nel caso di un minorenne, questo lavoro va fatto dai genitori, accusando più loro stessi del loro fallimento come educatori piuttosto che denunciare softco che sono incolpate di aver creato qualcosa.
risposta alle tue esigenze, altri no. Non penso di essere diventato uno scassabolas, ma, forse, un tantinello più esigente sì. Il vostro lavoro è superbo, questo è indubbio, ma, come ogni cosa umana, riserva un piccolo neo che mi dà a pensare. Quale? Beh... in molti casi ho avuto l'impressione che abbiate scritto degli articoli non propriamente per i lettori normali, quanto piuttosto per dei professori plurilaureati. Esempi ce ne sono: la rubrica Mattscape oppure tutti gli articoli (troppi) sulle software house, con interviste chilometriche ecc. Andrebbe bene se ce ne fossero pochi e ben distribuiti. Invece ho notato che il loro numero tende ad aumentare, con la conseguenza che si parla troppo in termini filosofici del gioco e poco del gioco stesso. Questo è il difetto. I pregi? Tanti. Tantissimi. Cosi tanti che elencarli sarebbe inumano (forse però sarebbero un ottimo massaggio per l'ego della redazione). Continuo a essere un vostro sostenitore. Un vostro lettore. Un vostro fedele abbonato. Gia una volta ho scritto alla rivista ed ho visto il mio commento preso in considerazione (Videogiochi n. 12, ultima pagina). Spero che questa la consideri più una considerazione personale detta con amicizia e non come critica.
risposta alle tue esigenze, altri no. Non penso di essere diventato uno scassabolas, ma, forse, un tantinello più esigente sì. Il vostro lavoro è superbo, questo è indubbio, ma, come ogni cosa umana, riserva un piccolo neo che mi dà a pensare. Quale? Beh... in molti casi ho avuto l'impressione che abbiate scritto degli articoli non propriamente per i lettori normali, quanto piuttosto per dei professori plurilaureati. Esempi ce ne sono: la rubrica Mattscape oppure tutti gli articoli (troppi) sulle software house, con interviste chilometriche ecc. Andrebbe bene se ce ne fossero pochi e ben distribuiti. Invece ho notato che il loro numero tende ad aumentare, con la conseguenza che si parla troppo in termini filosofici del gioco e poco del gioco stesso. Questo è il difetto. I pregi? Tanti. Tantissimi. Cosi tanti che elencarli sarebbe inumano (forse però sarebbero un ottimo massaggio per l'ego della redazione). Continuo a essere un vostro sostenitore. Un vostro lettore. Un vostro fedele abbonato. Gia una volta ho scritto alla rivista ed ho visto il mio commento preso in considerazione (Videogiochi n. 12, ultima pagina). Spero che questa la consideri più una considerazione personale detta con amicizia e non come critica.

Nel prossimo numero

Game Pro 005
in vendita il 5 ottobre

VARADERO

HONDA
The Power of Dreams



la tecnologia Honda sceglie *Castrol*

DOUBLE P ITALIA

Ogni angolo e' un mondo da vivere

Unico Contact Center
848.846.632
www.hondaitalia.com

- EURO3
- Iniezione elettronica PGM FI
- Nuovo Styling
- Motore Bicilindrico a V di 90°

HONDA

Nuova Varadero 125. La Tua Piccola Grande Moto

GAME PRO N°4 - MENSILE - OTTOBRE 2007 - € 6,00

Sprea media ITALY

9 771971 950007 70004